Micro NEWS

15 F

PARAIT LE 1er ET LE 15

MEGADEMOS

FM TOWNS

SNK NEO-GEO

NEC

1er LUDIFILM

CONSOLES AMSTRAD

AMIGA 3000

CONSOLES HI-TECH

1 MAI 1990/N° 34

BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : $ 4,25

M 2843 - 34 - 15,00 F

HYPERMARCHÉS

CONTINENT

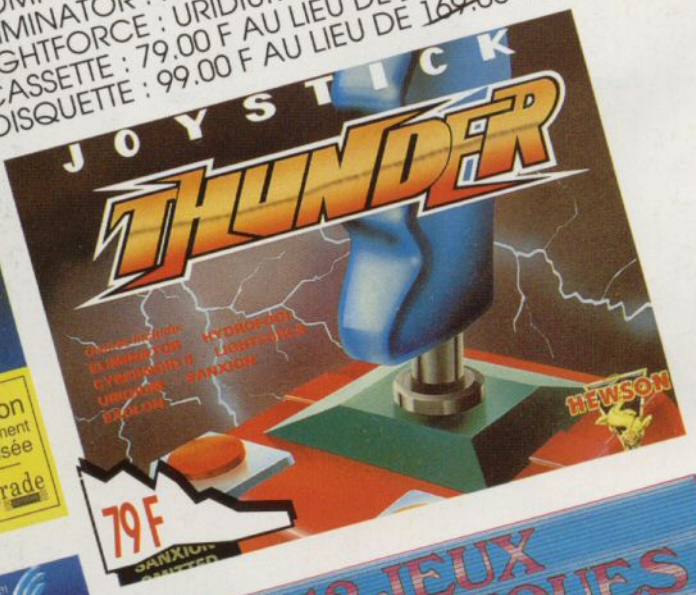
l'achat gagnant

ATARI ST / STE

FM MELODY MAKER :
699.00 F AU LIEU DE ~~990.00 F~~

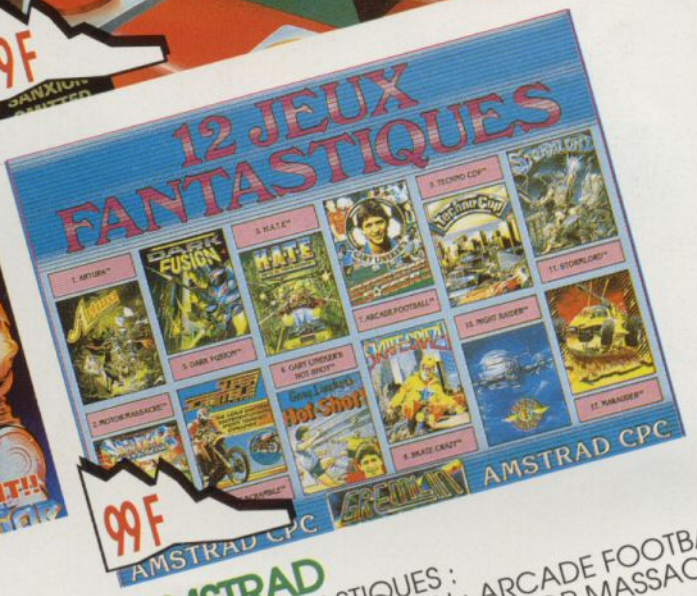
AMSTRAD

JOYSTICK THUNDER :
COMPILATION 6 JEUX
ELIMINATOR : HYDROFOOL : CYBERNOID 2 :
LIGHTFORCE : URIDIUM : EXOLON.
CASSETTE : 79.00 F AU LIEU DE ~~119.00 F~~
DISQUETTE : 99.00 F AU LIEU DE ~~169.00 F~~



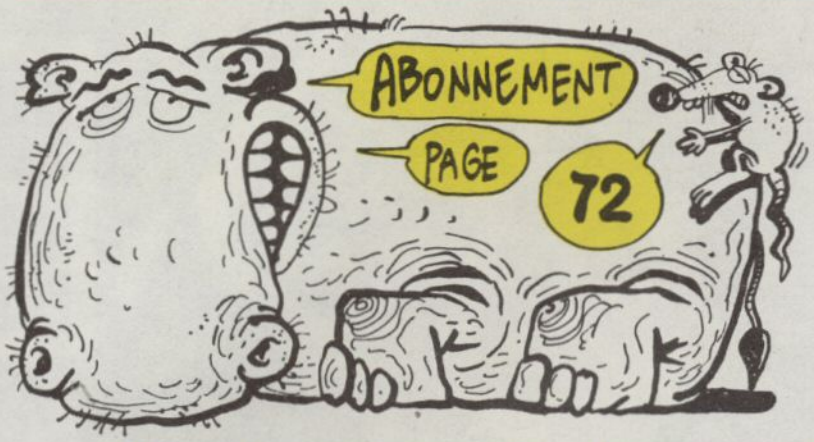
ATARI ST / STE ET AMIGA

LES JUSTICIERS :
RAMBO 3 : DRAGON NINJA : ROBOCOP.
199.00 F AU LIEU DE ~~299.00 F~~



AMSTRAD

12 JEUX FANTASTIQUES :
ARTURA : DARK FUSION : ARCADE FOOTBALL :
H.A.T.E : TECHNO COP : MOTOR MASSACRE :
SUPER SCRAMBLE : HOT-SHOT : SKATE :
NIGHT RAIDER : MARAUDER : STORMLORD.
CASSETTE : 99.00 F AU LIEU DE ~~179.00 F~~
DISQUETTE : 179.00 F AU LIEU DE ~~239.00 F~~



SOMMAIRE

NEWS 6
PROF ST/DOC AMIGA 14
TOPS MEGADEMOS 16
ABONDOS 18
CAPITAINE PIXEL 22
COURRIER 23
DOSSIER ARCHIMEDES 27
TOPS & SOFTS 30
CONSOLES 44
MAJOR THOMSON 50
BARBABUG 52
DOSSIER HI-TECH 54
AMIGA 3000 56
SAMOURAI MICRO 58
TOP SECRET 60
PETITES ANNONCES 64
CARALI 66
ROSIE ZOUNETTE 68
BARGON ATTACK 70
PROFESSEUR CHORON 73
SEX MACHINES 74
LA COLLEC' 76
STEPHANIE 78
INSERT COIN 80
DERNIERE MINUTE 82

POESIE

Après le stupre et la vulgarité du dernier numéro, voici venir les beaux jours du printemps, les fleurs, les petits oiseaux, une couverture "daliesque" pour Micro News, de nouvelles machines à rêves encore plus performantes (Amiga 3000, FM Towns, consoles SNK, Nec, Amstrad), des mégadémos époustouflantes et oniriques - bientôt disponibles ici-même à des prix printaniers !

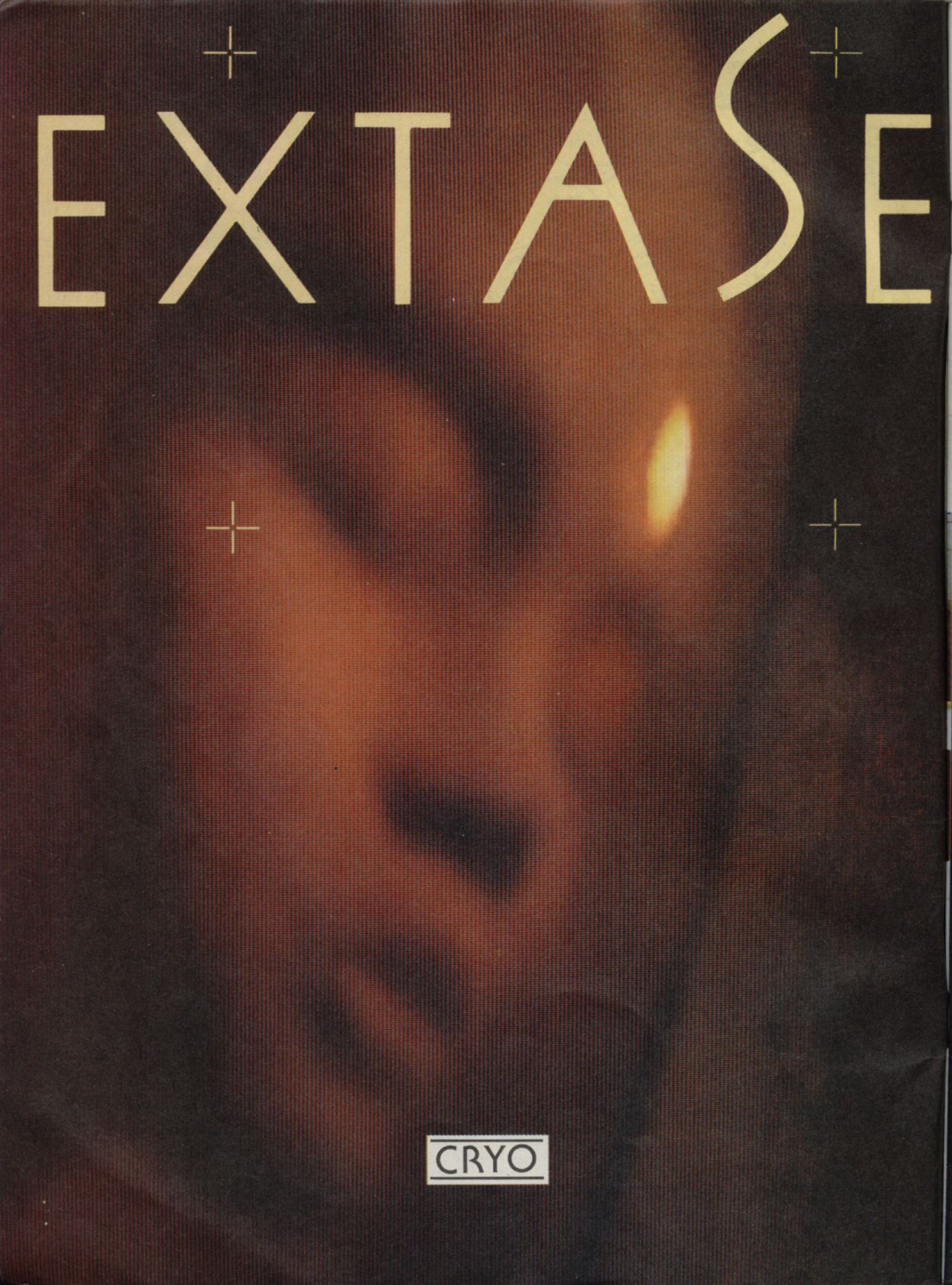
Du coup, le professeur Choron nous gratifie d'un poème inédit, destiné à devenir une chanson - une de ces chansons dont le magazine *7 à Paris* a dit : "C'est parmi ce qui se fait de mieux en France, toutes périodes confondues". Cette façon si personnelle d'écrire et d'appréhender l'actualité, Pierre Desproges l'a décrite dans son livre posthume *Fonds de tiroir* (qui vient de sortir aux Editions du Seuil) comme "la seule nouvelle forme de presse en France depuis la fin de l'amitié franco-allemande en 1945".

Quant à Eric Satyre, il nous gratifie dans "Sex machines" de belles envolées lyriques sur la spiritualité contemplative et la supériorité du système communautaire en vigueur sur les rives de l'Oural.

Poésie encore ou instant surréaliste lorsque nous parlons dans le dossier "Hi-Tech" d'une chose qui n'existe pas encore, et donc qui n'a pas de nom, - nous l'avons baptisée "ludifilm". Le terme restera-t-il ? En tout cas, une fois de plus, c'est dans nos colonnes que le futur micro/vidéo ludique s'inscrit en premier ! La nouveauté n'a-t-elle pas toujours un parfum de poésie ?

Jean-Michel Berté

EXTASE



CRYO

JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Elle est Là,
Perdue dans ses Rêves Electriques.
Elle Entrouvre ses Yeux d'Acier Bleu,
un Sourire Etrange
Découvre ses Dents de Nacre Inoxydable.
Sa Vie est Suspendue au fil d'un Joystick Noir...

DROID ECSTASIS □

FEAR

MADNESS □

VISION CONTROL □

DREAM ZONE

IDEAS STIMULUS □

MYSTIC CRISIS □

CRY OF LOVE

ATARI □ **AMIGA** □ **PC** & COMPATIBLES □ **AMSTRAD**

EXTASE

UN JEU DE **REMI HERBULOT** □ PROGRAMMATION **PATRICK DUBLANCHET** □ GRAPHISME **MICHEL RHO** □ SON **STEPHANE PICQ** □ MUSIQUE **PH. EIDEL** & **A. DEVOS: THE BULGARIAN VOICES** □ REMIX **REMI HERBULOT** □ EDITION **VIRGIN MUSIQUE**

L'ULTIME **ARCADE/STRATEGIE**

CRYO

DISTRIBUÉ PAR Virgin LOISIRS 8/10, RUE BARBETTE 75003 PARIS □ Tél. (1) 42.78.98.99 □ Fax: (1) 42.78.95.50 □ Télex: 240439

LIKE A STORM

Comme un ouragan, le nouveau label de The Sales Curve va emporter votre adhésion.

Storm - retenez bien ce nom, et dès qu'il vous mettra la puce à l'oreille, n'hésitez pas à sortir votre porte-monnaie et à courir chez le revendeur le plus proche car il y a fort à parier que la plupart des softs qui sortiront sous cette dénomination seront de petits chefs-d'œuvre en puissance. *Storm* est le nouveau label de l'équipe de programmeurs de The Sales Curve, responsable des versions micro de titres fameux comme *Gemini Wing*, *Shinobi*, *Continental Circus*, et surtout les mémorables *Ninja Warriors* et *Silkworm*, tous deux unanimement sacrés meilleurs jeux de leur catégorie. Storm en anglais signifie tempête, un nom qui correspond tout à fait à ce qui risque de se passer lorsque les premières réalisations débouleront sur le marché. Planquez les moumoutes, ça va décoiffer !

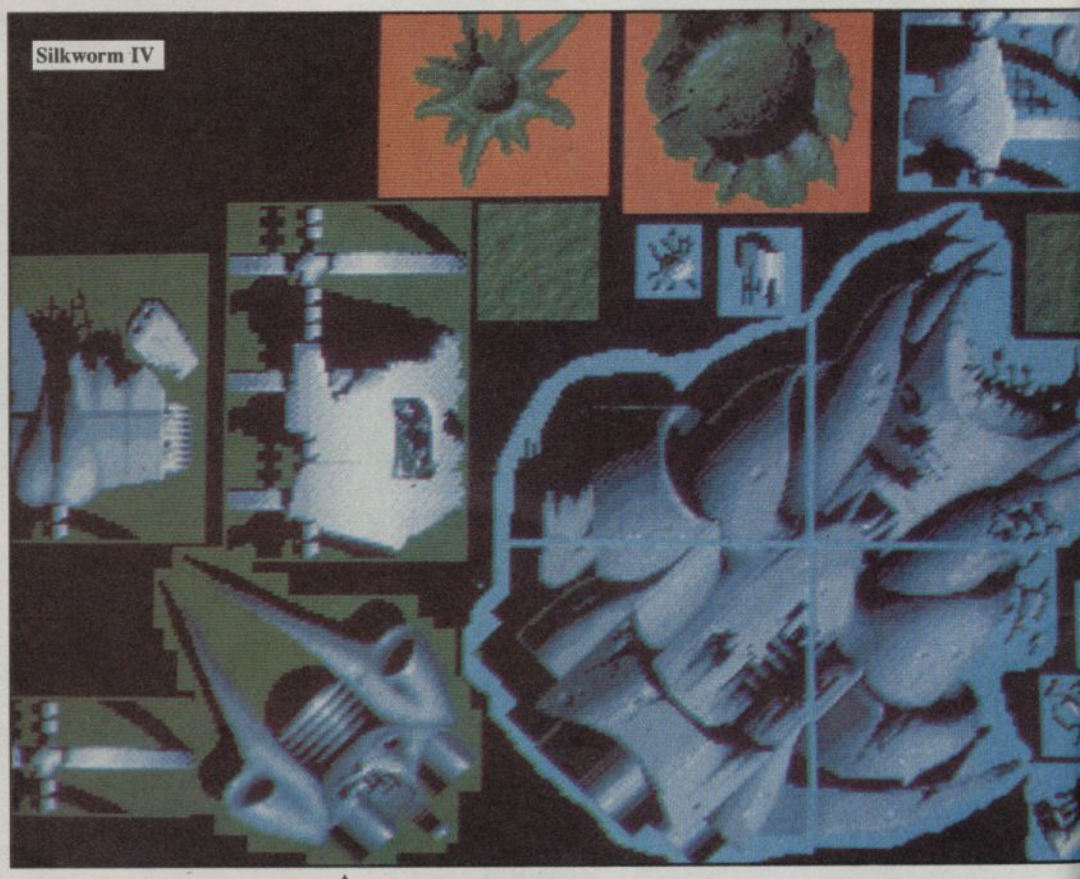
Silkworm IV

UN VER A SOI

Première bourrasque prévue pour le mois d'octobre avec **SWIV** sur ST et Amiga. Ce nom étrange n'évoque peut-être pas grand-chose pour vous, mais si je vous dis que derrière ces initiales mystérieuses se dissimule **Silkworm IV**, vous allez sauter de joie en réalisant que les programmeurs se sont enfin décidés à nous offrir la suite du shoot'em up de la décennie ! "Mais... damned !, s'écrie soudain le lecteur pris d'une bouffée d'angoisse, si on en est déja au quatrième épisode, c'est que j'ai dû rater les deux du milieu ! Enfer et putréfaction ! Je suis fait comme un rat !"

Du calme, mon garçon ! Il n'y a jamais eu et il n'y aura jamais de *Silkworm 2* et *3*. Si la suite de ce génial jeu d'arcade porte le numéro quatre, c'est tout simplement parce qu'elle se démarque tellement du premier que l'éditeur n'a même pas osé lui donné la numérotation ad hoc. Ça peut paraître un peu prétentieux, mais jetez un œil sur les premiers écrans de travail et vous comprendrez pourquoi ce titre semble parfaitement mérité. La jeep et l'hélicoptère se trouvent toujours là bien sûr, mais cette fois l'action est présentée en vue de dessus par le biais d'un scrolling vertical. Les graphismes somptueux rappellent par la précision de leur trait et leur beauté ceux de *Hybris 2*. Et comme dans *Ninja Warriors*, l'action va se dérouler de façon continue sans changement de niveau : les différentes étapes se chargent tout simplement dans le cours même du jeu.

Vous retrouverez parmi vos ennemis les vaisseaux qui se regroupent pour former un engin plus puissant et les traditionnels


Silkworm IV

costauds de fin de niveau. Certains adversaires particulièrement vicelards iront même jusqu'à se planquer dans le décor, ce qui fait qu'un inoffensif champ de fraises des bois pourra révéler d'un instant à l'autre une horde d'immondes aliens dissimulés sous les feuilles ! Si la jouabilité de *SWIV* est aussi exceptionnelle que celle des précédents logiciels de cet éditeur, ce soft a de grandes chances de faire une unanimité encore plus grande. En tout cas, la simple possibilité de jouer à deux simultanément devrait suffire à rendre les parties bien plus passionante que dans la plupart des autres shoot'em up.

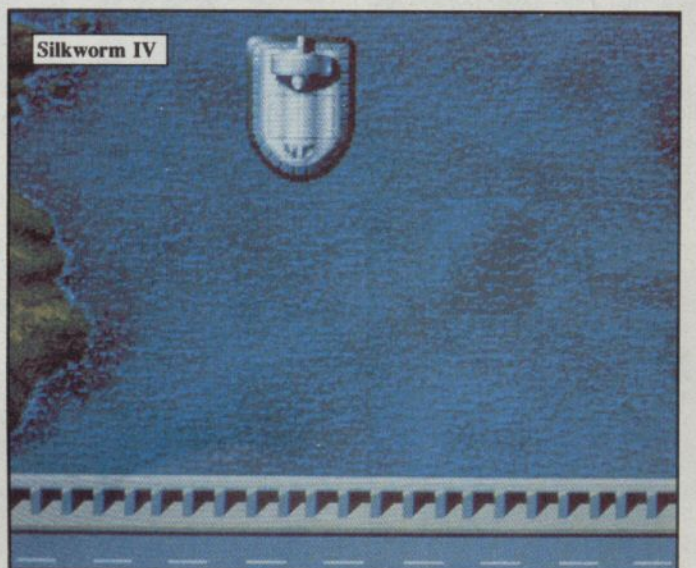
LE BOUQUET DU VAINQUEUR

Deux autres adaptations de jeux d'arcade de chez Jaleco sont également en préparation : **Rod Land** et **Big Run**.

Rod Land est un jeu de plate-forme qui semble tout droit sorti d'une console de jeu japonaise. Lim et Tam (les héros) ont pour but de cueillir les fleurs éparpillées sur l'écran en évitant les crocodiles roses, les requins et les éléphants de mer. On nage en plein délire psychédélique ! Repasse-moi le joint Léon ! Comme d'habitude, tout repose sur la jouabilité et sur ce point on peut faire confiance aux programmeurs de The Sales Curve, qui ont su faire de *Silkworm* un jeu accessible à tous, y compris à ma copine qui refuse d'habitude de jouer à autre chose qu'à *Arkanoïd* et à *Space Invaders*. Quant à *Big Run*, c'est une course de voitures qui tient plus du stock-car que de la promenade à la campagne...

Il s'agit en fait d'une simulation qui retrace fidèlement le parcours chaotique du Paris-Dakar, mais rassurez-vous, sans les commentaires de notre Jean-Claude Bourret national ni le logo "La 5" au bas de l'écran. Ici, pas de bla-bla, mais 100 % d'action trépidante à travers le Sahara. Les accidents ne détruisent pas votre véhicule mais font perdre un temps précieux. Pas question donc de rouler comme un dingue au milieu des palmiers...

Marc Lacombe.



LA LEGENDE DU SAINT DRAGON

Autre jeu Storm, prévu pour le mois de septembre, **Saint Dragon** - un shoot'em up à scrolling horizontal pas tout à fait comme les autres... Cette adaptation d'un jeu d'arcade de Jaleco vous met dans la peau (ou plutôt les écailles) d'un dragon mécanique qui part secourir son gentil papa retenu prisonnier à l'autre bout des six niveaux du jeu. Vous récoltez bien sûr au passage des armes de plus en plus puissantes qui vous permettront de transformer le premier saint Georges venu en méchoui, mais vous pouvez aussi vous servir de votre queue, qui en se déployant de toute sa longueur fait fonction de bouclier contre les tirs ennemis.

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

LORICIEL

SALUT LES BRANCHÉS

DÈS MAINTENANT VOTRE SERVEUR

3615

code LORI

des jeux, des infos, des concours et des milliers de cadeaux à gagner

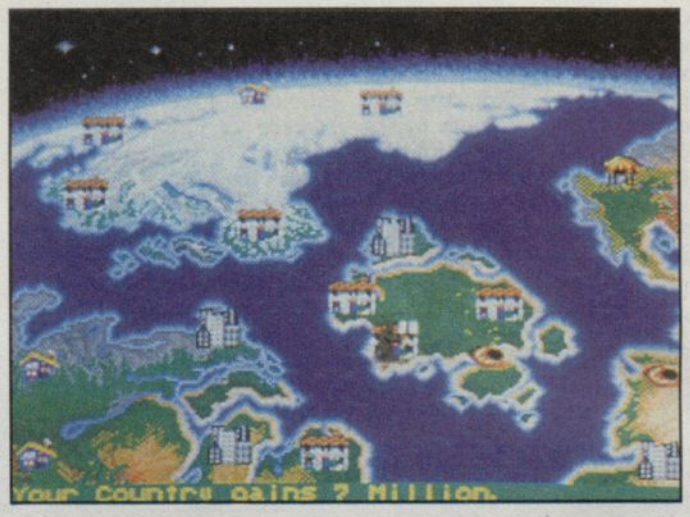
LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

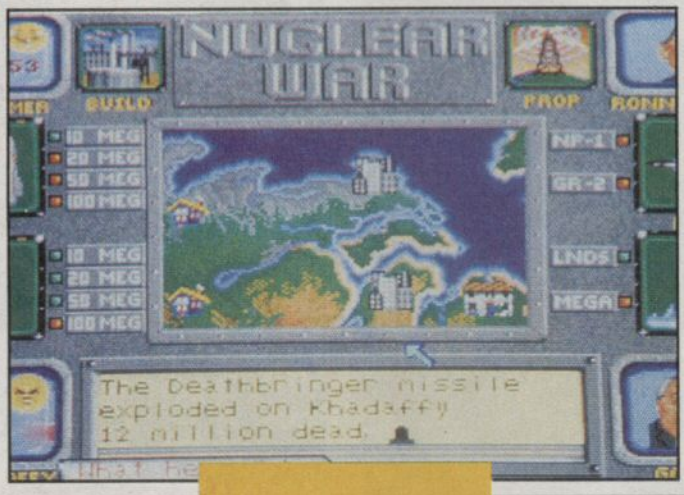
LORICIEL LORICIEL LORICIEL

NEWS

HAPPY NEW WAR !

Si vous avez envie de jouer au maître du monde avec votre Amiga, courez acheter **Nuclear War**, un logiciel bourré d'humour où l'anéantissement thermo-nucléaire global de la planète s'effectue dans la joie et la bonne humeur ! Ils sont venus, ils sont tous là... les grands de ce monde réunis en sommet - occupés à faire péter la planète une bonne fois pour toutes. Et cette fois, vous êtes parmi eux et totalement impliqué dans l'action ! Chef suprême d'une des cinq nations qui participent à une guerre nucléaire sans merci, vous allez devoir favoriser le développement de votre peuple et procéder à l'extermination de tous les autres. Toutes les décisions se prennent à partir d'un écran qui montre les différentes forces en présence, leur nombre, l'état de vos relations diplomatiques et l'armement dont vous disposez. Vos actions (de l'envoi de missiles de 100 mégatonnes à la diffusion de messages de propagande - en passant par le catapultage de vaches vivantes !) et celles de vos adversaires seront ensuite visionnées sur un second écran. Ce jeu de stratégie délirant mérite vraiment le détour - d'autant plus que la notice, elle aussi, constitue un chef-d'œuvre d'humour noir. Vos économies risquent d'y passer mais vous ne le regretterez pas !





SIERRA S'ENCANAILLE !

Le nouveau Sierra est arrivé ! Après la série des *King's Quest*, *Space Quest*, *Leisure Suit Larry*, et autres, voici **Circuits Edge**. Ce jeu d'aventure pour PC se déroule dans les bas-fonds d'un infâme ghetto du nom de Budayeen. Détective privé minable, vous allez enquêter sur la disparition d'un petit carnet appartenant à Freilander Bey, surnommé "Papa", le parrain incontesté de la ville. Pour réussir, il vous faudra faire une croix sur vos scrupules et aller jusqu'à fouiner dans les boîtes de nuit et les hôtels de passe pour interroger les dealers ringards et les prostituées aux charmes avantageux... Un logiciel à découvrir... en se cachant les yeux.

ELECTRONIC ARTS, LA RECOMPENSE

Dans la semaine qui voyait Electronic Arts Europe être élu meilleur éditeur de jeu, le bureau américain recevait la même récompense à la **Conférence des Développeurs de Jeux Informatiques 1990**, à la suite d'un vote réunissant plus de 500 participants, tous professionnels du jeu. Ce qui fait d'Electronic Arts, si je ne m'abuse, le meilleur éditeur mondial... Nous ne dirons qu'un mot : bravo !

FIRST & THOMSON

La société francaise **Thomson** ayant complètement stoppé sa production informatique, confie désormais à **First Electronique** (124, bd de Verdun, 92400 Courbevoie) le soin d'assurer la commercialisation des stocks Thomson restants - de la gamme **TO8D** et **TO16** -, ainsi que celle de tous les périphériques et logiciels encore disponibles. *First Electronique* tient d'autre part à la disposition de sa clientèle un catalogue général des produits Thomson-micro.

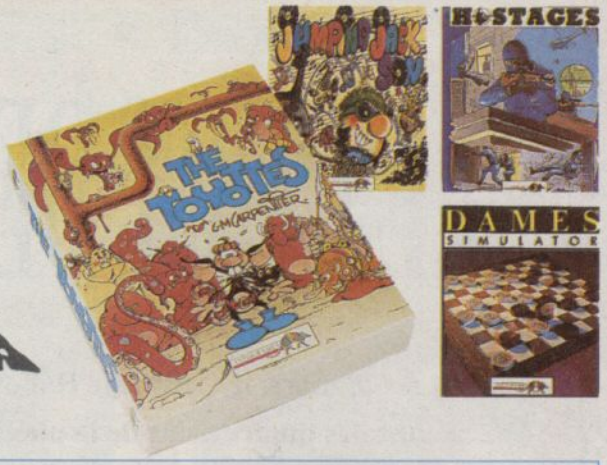
Alors Téomaniaques, pas une seconde à perdre !

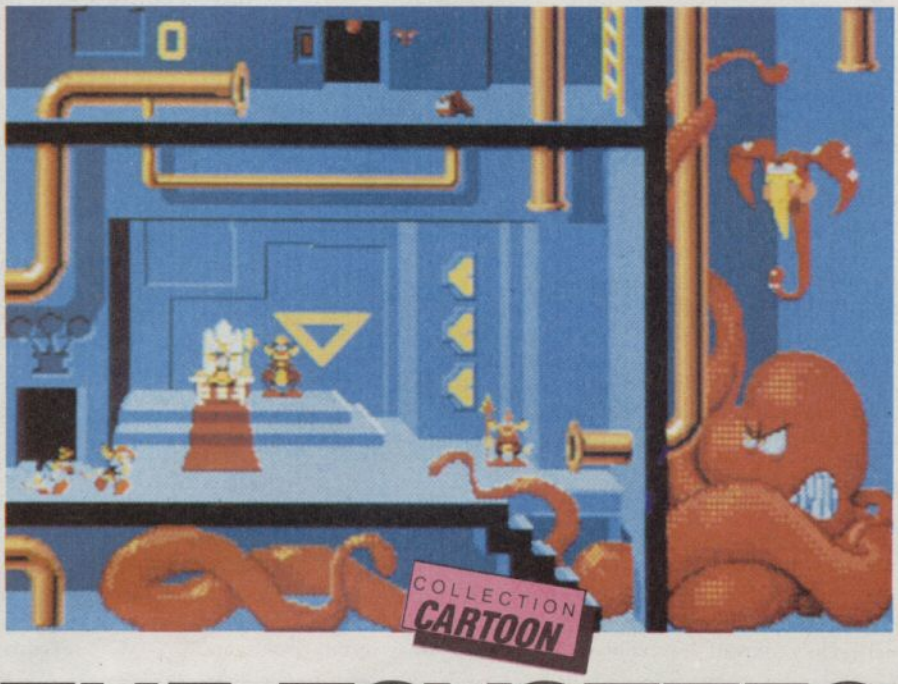
CD ROCK STAR

Si vous avez aimé **Rock Star** (d'Infomédia) et si vous avez de grandes oreilles de mélomane, vous serez sans doute heureux d'apprendre que vous allez pouvoir retrouver toutes les musiques originales du jeu sur disque compact. C'est carrément EMI/Pathé-Marconi qui va se charger de la distribution, comme pour les grands, ce qui fait que le disque se trouvera dans les grandes surfaces (Auchan en emporte le vent !) et chez votre détaillant habituel. On peut féliciter Infomédia pour cette tentative de diversification, même si le jeu reste tout de même de bien meilleure qualité que les musiques qui en sont extraites.

MICRO SHOW

LE JOURNAL DE LA MICRO SPECTACLE INFOGRAMES





THE TOYOTTES

RAT LOVELY !

Quand CYPRIEN, soldat d'élite de la garde des TOYOTTES recherche BARNABÉ le rejeton du roi, tous les moyens lui sont bons : affronter le SNARKBULL, déjouer le GNAP, fuir les MERCENAIRES, suivre le FROM... Quand en plus le garnement perd son ballon et que, pour éviter le supplice de LA PINCE A ÉPILER, CYPRIEN est encore volontaire commis d'office, il doit redoubler d'imagination pour sauver sa peau parmi les monstres peuplant le labyrinthe de tuyaux D'EN DESSOUS LA VILLE. AIDEZ CE MALHEUREUX à sortir de cette poisse !

Tiré de la bande dessinée du même nom, THE TOYOTTES est un jeu d'action rythmé et essouflant.

Disponible sur ATARI ST et STE, AMIGA.

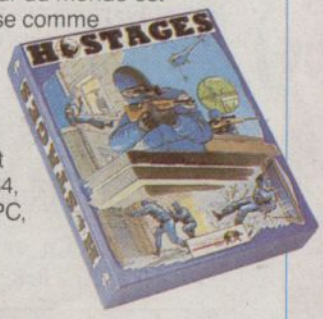
MURDERS IN SPACE

Tout allait bien à bord de la station orbitale PEGASUS. La discrète vibration des appareils scientifiques rassurait les huit membres de l'équipage concentrés sur leurs expériences. Tout ronronnait... jusqu'à la découverte de la première victime. Alors, l'aventure bascula dans l'horreur.

Disponible sur PC et compatibles, ATARI ST et STE, AMIGA.

HALTE AUX TERRORISTES !

Des bandits sans scrupules détiennent des otages innocents dans une ambassade. Votre mission : sauver ces vies humaines ; vos moyens : six hommes très entraînés dont vous contrôlez les moindres gestes, jusqu'au battement de cils ; vous restez libre de choisir votre plan d'action. HOSTAGES déjà vendu à plus de 500 000 exemplaires autour du monde est salué par la presse comme "une réussite totale" GEN 4.

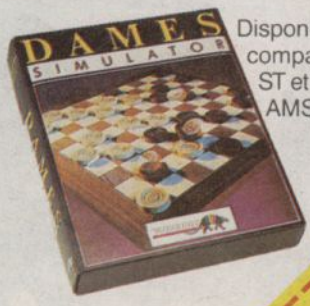


Disponible sur PC et compatibles, ATARI ST et STE, AMIGA, C64, AMSTRAD CPC, SPECTRUM.

COLLECTION CLASSIC

LE PARTENAIRE IDÉAL

Adapter la difficulté de la partie au niveau de son jeu, découvrir une bibliothèque d'ouvertures originales, définir un temps de réponse de l'ordinateur, autant d'options de DAMES SIMULATOR qui raviront novices et passionnés de ce jeu qu'un roi appelait le piège de l'esprit.



Disponible sur PC et compatibles, ATARI ST et STE, AMIGA, AMSTRAD CPC.

à renvoyer à INFOGRAMES, 84 rue du 1er Mars 1943 69100 Villeurbanne
OUI, je désire recevoir gratuitement MICRO SHOW le journal de la micro spectacle INFOGRAMES

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CP |_|_|_|_|_|

NEWS

LE CeBIT DE HANOVRE

Du 21 au 28 mars, le CeBIT de Hanovre a réuni plus de 3 600 exposants venus des quatre coins de la planète présenter leurs nouveautés.

Comme souvent dans le passé, beaucoup des promesses qui avaient été lancées n'ont pas étés tenues, puisque tout le monde attendait impatiemment de nouvelles informations à propos de l'Amiga 3000 et que finalement rien de bien neuf n'a été révélé : la présentation que nous en faisons dans ce numéro garde donc toute sa valeur. Toutefois le célèbre groupe américain (dont la filiale allemande est la première en Europe) aura toutefois réalisé quelques efforts quant à ses stands d'expositions : trois au lieu d'un, beaucoup plus d'exposants que les autres années et la présence des exquises hôtesses brunes qui contribuent à renforcer la bonne image de marque de Commodore.

LE STAND PC

Contre toute attente, on pouvait y découvrir des éducatifs développés pour l'Amiga, comme **Langage Programme, Learning English Part 1 to 6, Etude Française 1, 2,** et **4.** Chacun de ces logiciels coûte environ 250 F. La société d'édition américaine Gold Disk Inc. y présentait de son côté des programmes purement professionnels : **Movie setter, Comic Setter** et surtout le tant attendu **Page Setter 2**, qui possède comme principale caractéristique la possibilité de mixer des images en haute résolution (incluant en outre un driver d'impression lui aussi en haute résolution). Prix de ce somptueux programme : 600 F.

LE STAND AMIGA PRO

La présentation de ce stand fournissait à Commodore l'occasion de prouver qu'on peut utiliser l'Amiga de manière professionnelle. On y trouvait des programmes extrêmement élaborés comme **Image Master 2000** - un analyseur d'images pouvant être utilisé pour vérifier la qualité de certains matériels et permettant, dans le secteur médical, de dénombrer au moyen d'un microscope électronique le nombre exact de cellules figurant sur une plaque d'analyse, tout en les différenciant. Ce système automodulable peut être également fixé sur différents autres systèmes de manière individuelle. On pouvait aussi s'intéresser à **Infomate**, un programme d'information concernant les systèmes internes et vidéo - conçu pour être surtout utilisé dans le marketing. On apprenait d'autre part que la firme de musique Kaiwai allait sortir un système musical comprenant un Amiga, une interface Midi, un séquenceur, un éditeur de synthés ainsi qu'un juke-box de Steinberg... L'Amiga est censé piloter le tout, ce qui pourrait apporter beaucoup à la machine dans le domaine musical pro.

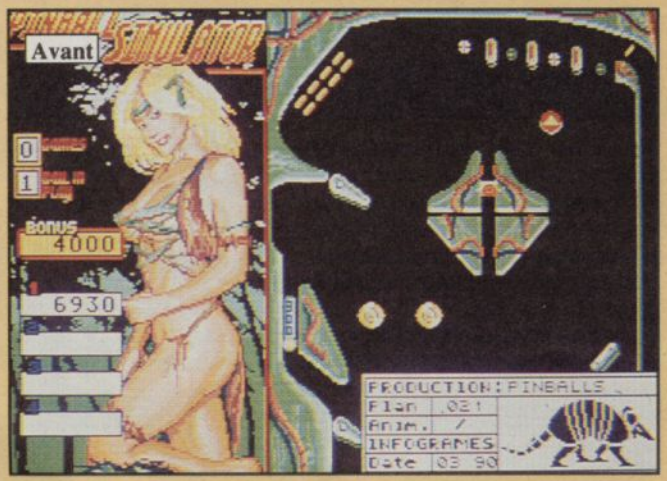
HARDWARE

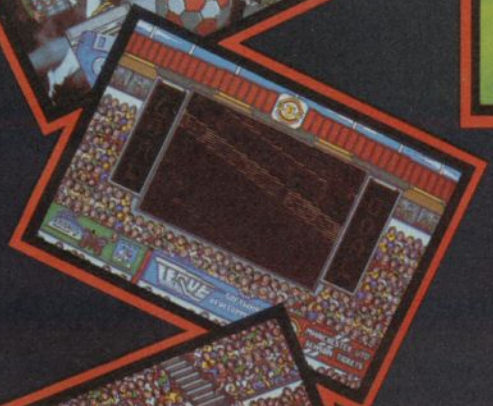
Kupke Computer Technics tient le haut du pavé, puisque cette firme est en train de livrer au public une foule de nouveautés techniques, parmi lesquelles on pouvait admirer un nouveau lecteur de disquettes **A.N.C.** d'une épaisseur de 19 mm. Kupke exposait de plus une des grandes innovations du salon : un disque dur pour Amiga 500 et 2000 externe (et interne pour 2000) possédant un databus de 16 bits (ce disque dur ne nécessite pas un accès par processeur DMA). La transmission de données est de 800 K par seconde et sa capacité en version 40 peut monter jusqu'à 300 mégabytes. Un des grands progrès qu'apporte ce produit est l'autodétection des processeurs connectés - option qui ne figure malheureusement pas sur les autres disques durs du marché.

Enfin, une autre nouveauté technique nous est venue de Brother avec son imprimante matricielle **M 1918.** Possédant 18 aiguilles et pouvant imprimer jusqu'à 272 signes par ligne, elle est dotée d'une vitesse d'impression de 360 cps maximum. **Laurent**

UN FLIP AU POIL

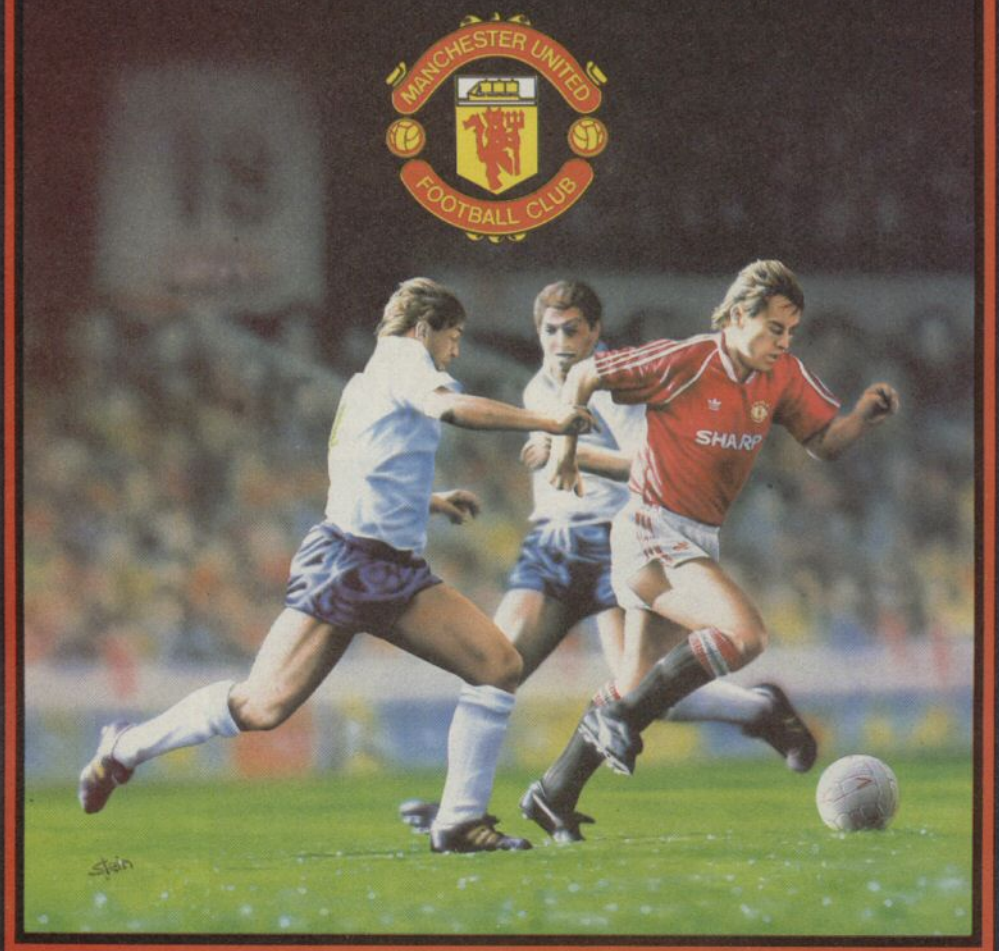
C'est dingue ! Je laisse les photos dix secondes sur le bureau, je me retourne, Eric Satyre passe et crac ! Une femme à poil sur la photo ! Et le plus beau, c'est qu'il y a quelques secondes encore, j'en suis certain, la gonzesse en question était habillée... légèrement certes - mais habillée quand même. Infogrames nous envoie gentiment des photos de son prochain jeu - **Pinballs Simulator** - et voilà que cet être immonde vautré dans le vice et la luxure se livre dessus à des manipulations proches de l'attentat à la pudeur ! Qu'est-ce que je vais leur dire, moi, à Infogrames ? D'autant que leur jeu vaut vraiment le coup d'œil. Les flippers sur micro se font plutôt rares ces temps-ci et manquent le plus souvent de charmantes demoiselles en petite tenue... *Pinballs Simulator* contient trois flippers différents dont vous pouvez changer tous les paramètres (inclinaison, vitesse, élasticité, sensibilité du tilt) et que vous pouvez agrémenter de la donzelle de votre choix. Il dispose également d'un éditeur de tableaux qui vous permettra de créer vos propres flippers et de les décorer à votre goût au moyen d'un utilitaire de dessin incorporé. Bon, c'est pas tout, ça - mais qu'est-ce que j'en fais de mes photos, maintenant ? Bon allez, tiens, je vous les montre... Profitez-en, rincez-vous l'œil et le bon, car vous ne verrez pas cet écran-là dans la version finale du jeu !





PHOTOS D'ÉCRAN SUR AMIGA

MANCHESTER UNITED



LE JEU OFFICIEL DE FOOTBALL

1.5 MÉGA D'IMAGE DONT 480 K ONT ÉTÉ UTILISÉS POUR CRÉER LE STADE DE MANCHESTER UNITED SUR PLUS DE 15 ÉCRANS DIFFÉRENTS.

CARACTÉRISTIQUES :

1. UN JEU D'ARCADE COMPLET :
   PENALTIES; CORNERS; COUPS-FRANCS; RALENTIS; AFFICHAGE PERMANENT DES SCORES A L'ÉCRAN; ARBITRE; ARBITRES DE TOUCHE.
2. GESTION DU JEU :
   PLEINEMENT ANIMÉE PAR ICÔNE; SÉLECTION D'ÉQUIPE; LISTE DES BLESSÉS; STATUT DES JOUEURS; ENTRAINEMENT DES JOUEURS; ARTICLES DE PRESSE; TIRAGE AU SORT POUR LES MATCHS DE COUPE; TRANSFERT DE JOUEURS (ACHAT-VENTE); CALENDRIER DES MATCHS.

DISPONIBLE SUR : AMIGA ET ATARIST.

BIENTÔT DISPONIBLE SUR : IBM PC, ARCHIMEDES, KONIX MULTISYSTÈME, SPECTRUM (CASSETTE ET DISQUE), CBM 64 (CASSETTE ET DISQUE), AMSTRAD CPC (CASSETTE ET DISQUE), MSX (CASSETTE).

KRISALIS SOFTWARE, TEQUE HOUSE, MASONS YARD, DOWNS ROW, MOORGATE, ROTHERHAM S60 2HD

KRISALIS SOFTWARE LTD.

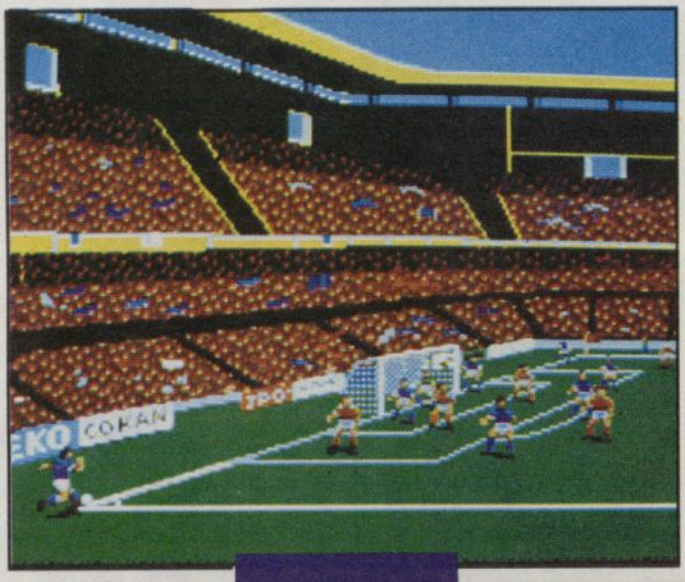
Distribué par **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué 94021 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

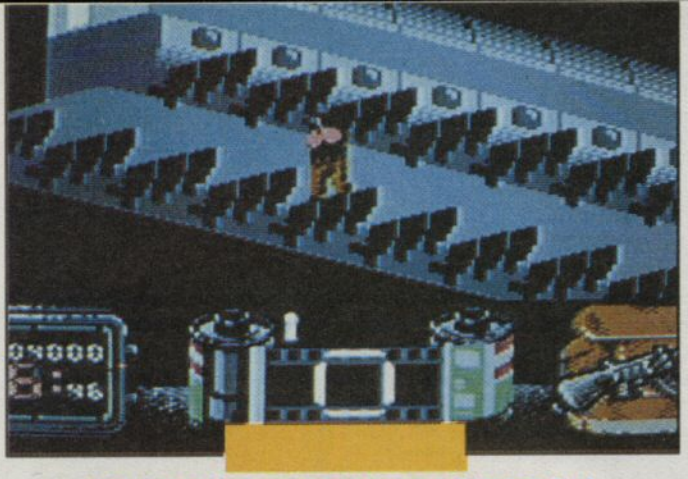
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

NEWS

RAS L'FOOT

Bon allez tiens, le prochain logiciel qui m'arrive dans les mains, si c'est autre chose qu'une simulation de foot, j'en fais un *Top du mois*. C'est vrai quoi, depuis des semaines les éditeurs ne font plus que des jeux de foot ! Voyons, ouvrons l'enveloppe... Argh ! Damnation ! Je l'aurais parié, encore un ! Tant pis, allons-y... Le foot micro du jour s'appelle donc **Italy 90**, nous vient de chez US Gold et tournera sur ST, Amiga et Amstrad CPC. L'action, présentée en vue de dessus comme dans *Kick Off*, mais légèrement plus bas, permet de voir les superbes corps athlétiques de vos joueurs en entier, et non plus seulement leur début de calvitie. Les remises en jeu et les corners, en revanche, se visualisent en 3D depuis le banc de touche. L'animation, fluide, le terrain très vaste et la gestion de la balle composent un ensemble assez réaliste. Toutes les équipes et tous les joueurs qui participent à la Coupe du Monde 1990 figurent à peu près dans le jeu. De plus chaque footballeur possède des caractéristiques qu'il vous faudra prendre en compte au moment de l'entrée sur le terrain. Vraiment pas mal, mais on en a jusque-là des logiciels de foot ! Je dirais même plus... Alors le prochain qui me parle de ce sport débile, je lui fais bouffer ses crampons !





HAUT LES FLINGUES !

Attention les yeux, vous allez entrer dans la cinquième dimension, **Vendetta** vous plonge dans l'univers cher aux affamés de séries américaines. Prenez un héros de préférence musclé, beau gosse et pas regardant sur la castagne et plongez-le dans un bain d'emmerdes. Tenez, par exemple : des terroristes ont enlevé la fille du Professeur (son père spirituel) - le balaise n'y résiste pas ! Il bande ses muscles, sort son engin et s'enfile une rasade de scotch avant de poursuivre les malfaiteurs. A la limite de la légalité - les flics ne seront pas toujours ses meilleurs amis - il va devoir utiliser ses connaissances militaires pour retrouver la frangine. De l'action, rien que de l'action en 3D dans des lieux mal famés ou au volant d'une Ferrari F40. Ce jeu sera disponible à la mi-avril sur Amstrad, C64 et Spectrum et en juin sur Atari ST et Amiga. Ça va flinguer !

DONJONS, TROLLS ET DRAGONS

Si vous aimez de temps en temps lâcher votre bécane pour vous plonger dans l'univers du jeu de rôle - le vrai -, voilà quelque chose qui va vous intéresser : **La Gazette du Troll Bossu**, un petit fanzine sympa édité par un club lyonnais. Des reportages sur l'actualité ludique de la région, mais surtout des fiches de monstres en tous genres, que vous pourrez utiliser dans vos scénarios pour *Avanced Dungeon & Dragons*, *Star Wars* ou *Stormbringer*. Et en plus, c'est gratuit ! Envoyez simplement deux timbres à 2 F 30 à Frank Latta (3, impasse de Noyon, 42300 Mably) qui se chargera du reste.

LES NINJAS ATTAQUENT

Votre heure est enfin venue : il y a bien longtemps que vous n'aviez senti cet appel irrésistible, venu du fin fond des âges. L'âme du grand loup blanc - Tsukikage - vient de vous envahir et vous prenez la forme d'un ninja afin de tuer le Malin. Des entrailles de la terre, des bêtes cauchemardesques viennent de surgir. Le combat s'annonce des plus terrifiants, aussi choisissez avec soin vos armes : l'épée Samuraï, l'étoile de mort ou de la dynamite. Collectionnez également les cristaux pour obtenir des âmes qui suivront chacun de vos gestes et recherchez de l'énergie supplémentaire...

Rien ne vous sera épargné dans ce terrible combat, vous traverserez des trottoirs périlleux, des marais infestés de créatures démoniaques et sauterez sur des ponts faits de lianes souples. Si vous en sortez vivant, un combat singulier contre le Maître Sorcier attend vos beaux restes... **Ninja Spirit**, prévu sur tous systèmes, dispose de beaux graphismes et de bonnes animations, banzaï !

ATARI CREATION

Atari, en collaboration avec la mairie de Paris et les ateliers de l'ADAC, organise un grand concours de création sur ses ordinateurs STE : le **Trophée Atari STE de la Création**. Il a pour but de reconnaître et de consacrer le travail des concepteurs dans les domaines suivants : images de synthèse, animation, musique et logiciels d'aide à la création. Cette démarche s'inscrit dans le cadre du Concours International des Technologies de la Création PARIS CITE. Les fiches d'inscription sont à retirer au secrétariat de PARIS CITE, dont voici l'adresse : Mairie de Paris - ADAC, 27, quai de la Tournelle, 75005 Paris. Tous les créateurs et tifs de tous poils sont chaleureusement invités à faire acte de candidature. Les dossiers devront parvenir avant le 25 mai. L'imagination est au bout du clavier !

VIVE L'AERONAVALE !

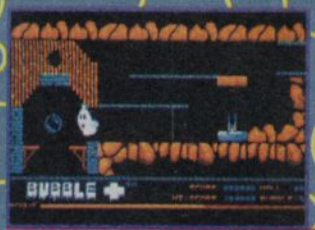
Collez-vous dans la peau d'un maître du monde (et de sa périphérie)... Et faites vos premières gammes dans l'Atlantique-Nord, entre la banquise et la péninsule de Kola (non, ça ne se boit pas - bande d'ignares !). Vous allez commander en chef suprême soit l'invincible armada de l'OTAN, soit les titanesques vagues d'assaut de l'URSS, en mer et dans les airs - avec à votre disposition ce qui se fait de mieux en matière de détection radar... Les douze scénarios qui composent ce logiciel se développeront en fonction des événements mondiaux présents et futurs. **Harpoon**, qui représente plus d'un millier d'heures de travail, est une création de Larry Bond, analyste naval et auteur de *Red Phœnix*.. Rien de mieux qu'un vieux matelot pour faire avancer la barque! Ce jeu... harponnant est disponible sur PC EGA.

NEWS

CA VA CH... DES BULLES !!!

BUBBLE +

Un fantôme souffleur, une bulle de savon et des centaines de pièges sont les ingrédients de ce logiciel élu meilleur jeu d'action de l'année aux Etats-Unis
Mode deux joueurs
Mode entraînement



DISPONIBLE SUR ATARI ST-STE, AMIGA, AMSTRAD CPC

POP UP

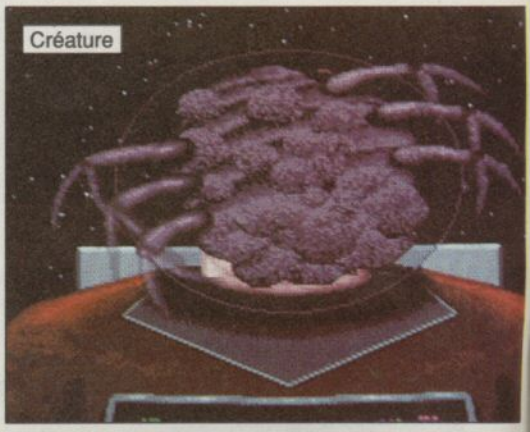
Bondir à travers le temps, du BIG BANG au grand BOUM, facilile qu'ils disaient. Essayez pour voir ! Plus de 100 tableaux. Construction set inclus.

DISPONIBLE SUR ATARI ST-STE, AMIGA, AMSTRAD CPC

INFOGRAMES LA MICRO SPECTACLE

GROSSO & MODO

Suant sang et eau à la recherche de méganiouses, le Prof et le Doc sombrent dans leur traditionnel numéro de duettistes...



Doc Amiga : Gueule de rat ! Go ! Soft rouge, soft vert turbofusion...

Prof ST : Du calme ! Vous faillîtes m'éborgner avec vos débordements téléhygiéniques...

Doc Amiga : Turbo-sarbacane ! L'armure de lumière va me baigner dans son aura suprême. Que le temple de Jupiter et les chaînes du Zodiaque me pénètrent de leur puissance éternelle...

Prof ST : Changez de canal, Dorothée ne passera pas par nous !

Doc Amiga : Comme tu dis, zombi ! Inculte invertébré, sous-développé mental ! L'heure célèbre la victoire des forces créatrices japonaises. See you... nara que je te dis !

Prof ST : Votre attitude me semble pour le moins affligeante et indigne de votre célébrité. Ayez au moins un sursaut d'honneur, que diable !

Doc Amiga : T'as raison, euh... j'ai été envoûté par le blair de l'autre Tartuffe. Ses narines me chavirent, mais grâce aux conseils de mon marabout Mongoulo Tongoulo etc., j'ai repris foi en la machine. Prononcez les mots magiques : Amiga, Amiga.

Prof ST : Content de vous savoir de retour parmi nous. En place pour l'avalanche ludique !

Doc Amiga : C'est parti mon STiki ! On se fait une petite distribution pour tous nos fans. Je commence par **Bubble Plus**, la version améliorée du célébrissime *Bubble Ghost*. Je suis très heureux de retrouver cette vieille connaissance de fantôme écossais, dont l'âme s'est fait la malle dans une bulle de savon : heureusement il ne manque pas de souffle et devra réussir à sortir d'un labyrinthe infernal en la poussant devant lui. C'est toujours aussi prenant et agréable à jouer, la tronche de l'ectoplasme manquant d'air est hilarante. Les bruitages, dignes d'un tubard en fin de carrière, vous prennent à la gorge. Génial !

Prof ST : Tiens, si vous aimez les jeux dans ce genre, c'est-à-dire avec un maniement délicat qui vous pousse parfois au bord de la crise de nerfs, vous devriez essayer **R.O.T.O.R** ! Dans le genre énervant, on trouve difficilement mieux. Vous dirigez un vaisseau spatial tout rond muni de propulseurs à travers des missions de plus en plus difficiles. Pour une fois, il ne s'agit pas de tirer sur tout ce qui bouge. Vous devrez d'abord apprendre à récupérer des containers et à effectuer des missions pacifiques à bord d'un simulateur avant de vous lancer dans la baston. Le plus difficile réside dans l'obligation d'éviter les murs - car votre vaisseau peut seulement pivoter sur lui-même et enclencher ses propulseurs. Evidemment, ce monde froid et sophistiqué manque terriblement d'émotion humaine et de sensibilité, mais l'aventure vous court tout de même le long des reins.

Doc Amiga : T'as raison, les sentiments, y'a que ça qui compte ! Par le sang bleu d'un putois en sueur, moi je me suis pris d'affection pour les **Toyottes**, de charmantes créatures apparentées rongeurs et issues de la bande dessinée de Carpentier et Cauvin ! Leur monde souterrain échappe à toute conception - un vrai cauchemar rempli d'escaliers, de couloirs,

d'échelles et de tuyaux. Le jeune soldat Cyprien se retrouve chargé par le monarque de ce royaume de retrouver Barnabé - le seul héritier de la couronne. L'aventure commence - pas facile dans ce dédale, même une poule n'y trouverait pas son nid...

Prof ST : Pas mal votre truc, mais pour ce qui est des graphismes style dessin animé, j'ai sous ma blouse quelque chose qui va vous laisser sur votre gros derrière, la langue pendante et le regard plus vide que la piscine découverte de Plougastel un soir de décembre. Il s'agit bien évidemment de l'étourdissant, l'éblouissant, le superbe, le sublime, l'injouable **Dragon's Lair** (premier du nom) qui arrive enfin sur notre machine préférée. Comme d'habitude, il nous le fait superbe et totalement incontrôlable, mais ça a au moins le mérite de montrer que pour une différence de prix appréciable, ma bécane peut largement faire aussi bien que votre poubelle intersidérale !

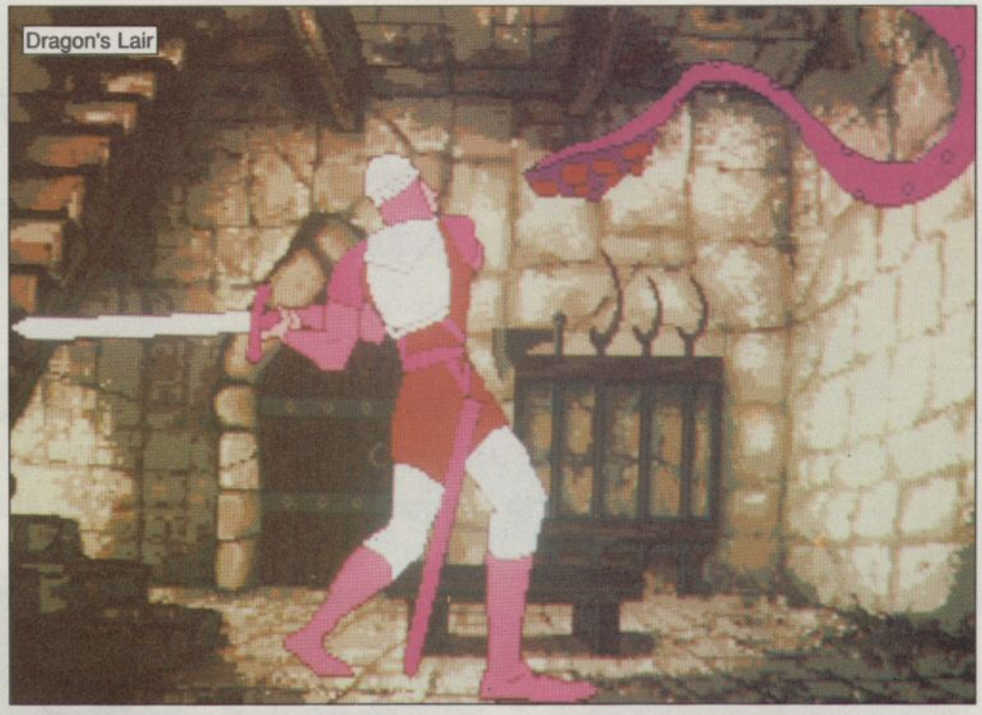
Doc Amiga : Ah ! La vache ! Encore raté, grosse météorite droit devant. Ouf ! C'est pas passé loin ! Le chemin des étoiles est vraiment pavé de mauvaises intentions. **Créature** nous replonge dans une aliénante histoire de base lunaire infestée de monstrueuses et dégoulinantes bestioles. Cette dernière création d'Actionware reprend le principe de *P.O.W.*, on tire sur l'écran avec la souris ou le West-Phaser. Saignant et défoulant ! Méfiez-vous : dans l'espace personne ne

vous entend crier !

Prof ST : Ça dépend - si vous avez de la voix... Tenez, le héros de **Stryx**, lui par exemple n'en a pas du tout. Il faut dire que les coups de laser dans la gorge, ça abîme les cordes vocales... et l'intellect aussi parfois. Figurez-vous que ce crétin se relève systématiquement après avoir été touché par un tir, sans plus se soucier de savoir s'il en arrive un second, et sans que vous puissiez faire quoi que ce soit pour l'empêcher de morfler le pruneau suivant en plein dans sa tronche de crétin congénital ! Excusez-moi si je m'emporte, mais ce petit détail enlève à ce mélange de jeu de plate-forme et de shoot'em up toute maniabilité et c'est vraiment dommage. De plus, l'ensemble se révèle plutôt décevant de la part de l'éditeur de *Shadow of the Beast*. En effet l'ambiance est loin d'être pénétrante, à part dans la superbe séquence d'introduction.

Doc Amiga : Tes histoires de fesses ne m'intéressent pas, il y a bien longtemps que j'ai dépassé le stade *Playboy*. Je te laisse à ta libido sur papier glacé, moi je me casse dans **Rings of Medusa.** Tout autre chose : là il faudra utiliser le pois chiche qui te sert de cervelle. Mi-wargame, mi-aventure, ce jeu nécessite patience, sagesse et courage. Trois qualités qui te sont inconnues, Prof !

Prof ST : Pas tant que ça, voyou ! En tout cas je suis assez malin, moi, pour proposer des logiciels à des prix intéressants ! Tenez par exemple : *Rocket Ranger*, *Blood Money* et *Speedball* - trois jeux mythiques qui ont marqué leur époque chacun dans leur genre-



se retrouvent ensemblent pour une somme franchement modique dans la compilation **Triad Volume 3**. Pas chez vous que ça arriverait, ce genre de chose ! Snobinard ! Gosse de riche !

Doc Amiga : Tiens, avant que je te refasse le portrait, regarde **Startrash**. La petite boule qui monte, qui monte... Comme dans *Marble Madness*, tu dois guider une bille tout en haut d'un édifice et éviter des scies sauteuses, des ressorts à boudin, des fantômes endimanchés et toute la panoplie. La réalisation en jette et une fois lancé dans ce jeu, on a les boules d'en sortir. Toujours plus haut !

Prof ST : Ça ne m'étonnerait pas que le prix lui aussi atteigne des sommets ! Tandis que chez moi, ce sont les logiciels qui se déroulent dans l'air pur des cimes, alors que les prix rampent plus bas que terre : **Advanced Ski Simulator** de Code Masters, une petite descente à ski, même avec un copain si vous voulez, pour environ 50 F - vraiment donné ! Ce n'est pas votre bécane maudite qui peut se vanter de faire découvrir les joies des sports d'hiver à nos chères têtes blondes pour une somme aussi ridicule !

Doc Amiga : Lève-toi et inonde ma pauvre personne de tes rayons biodégradables à fusion thermonucléaire ! Gorgonzola en action ! Merde - ça me reprend ! Vite la formule : Amiga, Amiga...

Prof ST : Sauve qui peut ! Il va exploser ! BRRRAAAOUUM !

LES IMAGES QUI CREVENT L'ECRAN SONT SUR SM1.

PLUS DE 2 000 LOGICIELS TRES PERFORMANTS.
Sur SM1, 24h sur 24, plus de 2 000 logiciels parmi les meilleurs du marché. Tableurs, jeux dingues, langages professionnels, graphismes déments, etc. En plus, ils sont gratuits : vous ne payez que le prix de la communication sur 3615.

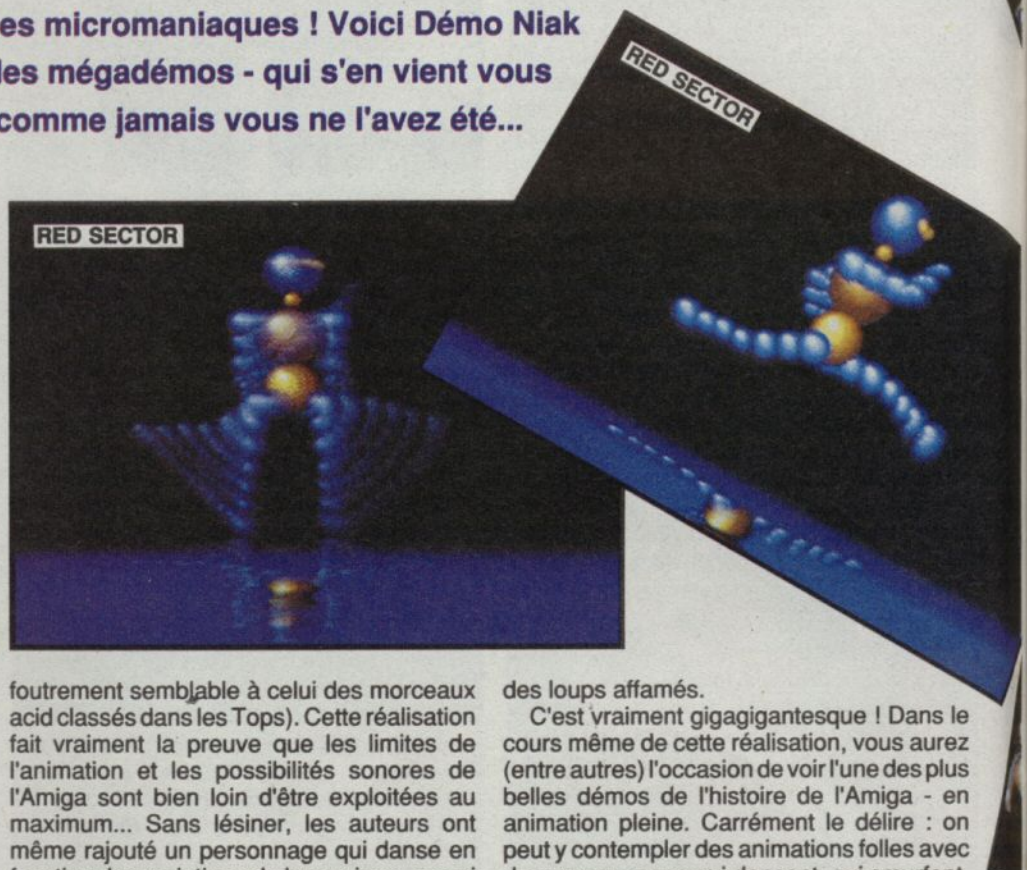
NOUVEAUTÉS ET "EXCLUSIFS" DE SM1.
Chaque semaine à l'affiche de SM1, les dernières nouveautés du catalogue et les étonnants EXCLUSIFS de SM1, une collection de perles rares que vous ne pouvez trouver que sur SM1 !

UN TÉLÉCHARGEMENT SUR, RAPIDE, BON MARCHÉ.
Avec Quicktel, le logiciel de téléchargement de SM1, vous vous connectez sur SM1 et vous choisissez le logiciel qui vous intéresse. En quelques minutes, il est copié et il vous appartient pour toujours, en toute sécurité.

3615 SM1
LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES

TOPS MEGADEMOS

Oyez, braves micromaniaques ! Voici Démo Niak - le maître infernal des mégadémos - qui s'en vient vous brancher démos comme jamais vous ne l'avez été...



Cool non ! Hey ! Oui, Micro News, le journal toujours plus proche du lecteur, est heureux de vous présenter une nouvelle rubrique. Désormais, nous nous efforcerons régulièrement (dans la limite du possible), de vous présenter les meilleures démos - au niveau international - réalisées par des groupes de créateurs... L'Amiga joue les vedettes cette fois-ci, les Ataristes devront attendre le prochain numéro. Ne reculant devant rien, nous vous offrirons bientôt la possibilité de vous procurer ces petites merveilles. Si de votre côté vous avez fabriqué de superbes démos, n'hésitez pas à nous les envoyer, qu'on s'éclate ensemble !

REBELS MEGADEMO

C'est dément, c'est supergénial ! Cette mégadémo atteint vraiment à la perfection : musiques, animations, scrollings, design... tout y est, et le résultat donne vraiment ! En guise de présentation c'est l'euphorie, on a droit à une animation du tonnerre : cinq têtes de femme représentent l'equalizer stéréo de l'Amiga et chaque tête joue le rôle d'une voix et bouge selon la musique - ça rend d'enfer ! Et en plus la musique se révèle d'une qualité exceptionnelle. Vous aurez même droit à une animation vectorielle si fluide que l'on se demande si ça ne coule pas sur l'écran ! De plus le loader accompagne une musique mystique à faire pâlir. Mais où s'arrêteront-ils ? Dis-moi, Doc Amiga, dis-moi !!! Du grand art dans le domaine de la programmation sur Amiga...

COMA DEMO/REBELS

Il semblerait que le groupe danois de "démo-créators" excelle au niveau de la rapidité de création et de l'originalité. Ils reviennent donc pour vous présenter leur *Coma Demo* - vraiment sensationnelle et qui rappelle les images d'un vidéoclip (par l'apparition simultanée de différentes animations et par le réalisme musical foutrement semblable à celui des morceaux acid classés dans les Tops). Cette réalisation fait vraiment la preuve que les limites de l'animation et les possibilités sonores de l'Amiga sont bien loin d'être exploitées au maximum... Sans lésiner, les auteurs ont même rajouté un personnage qui danse en fonction des variations de la musique, ce qui donne un effet de rythme si réaliste qu'on rentre complètement dans le jeu. Du délire !

AVENGER MEGADEMO

Oh que c'est beau ! C'est quoi ? Une mégadémo qui tape très dur en design. Mmouais, et la musique elle est comment ? Super cool ! Et de surcroît elle présente des idées très originales, très recherchées - jamais utilisées. A voir absolument.

RED SECTOR MEGADEMO

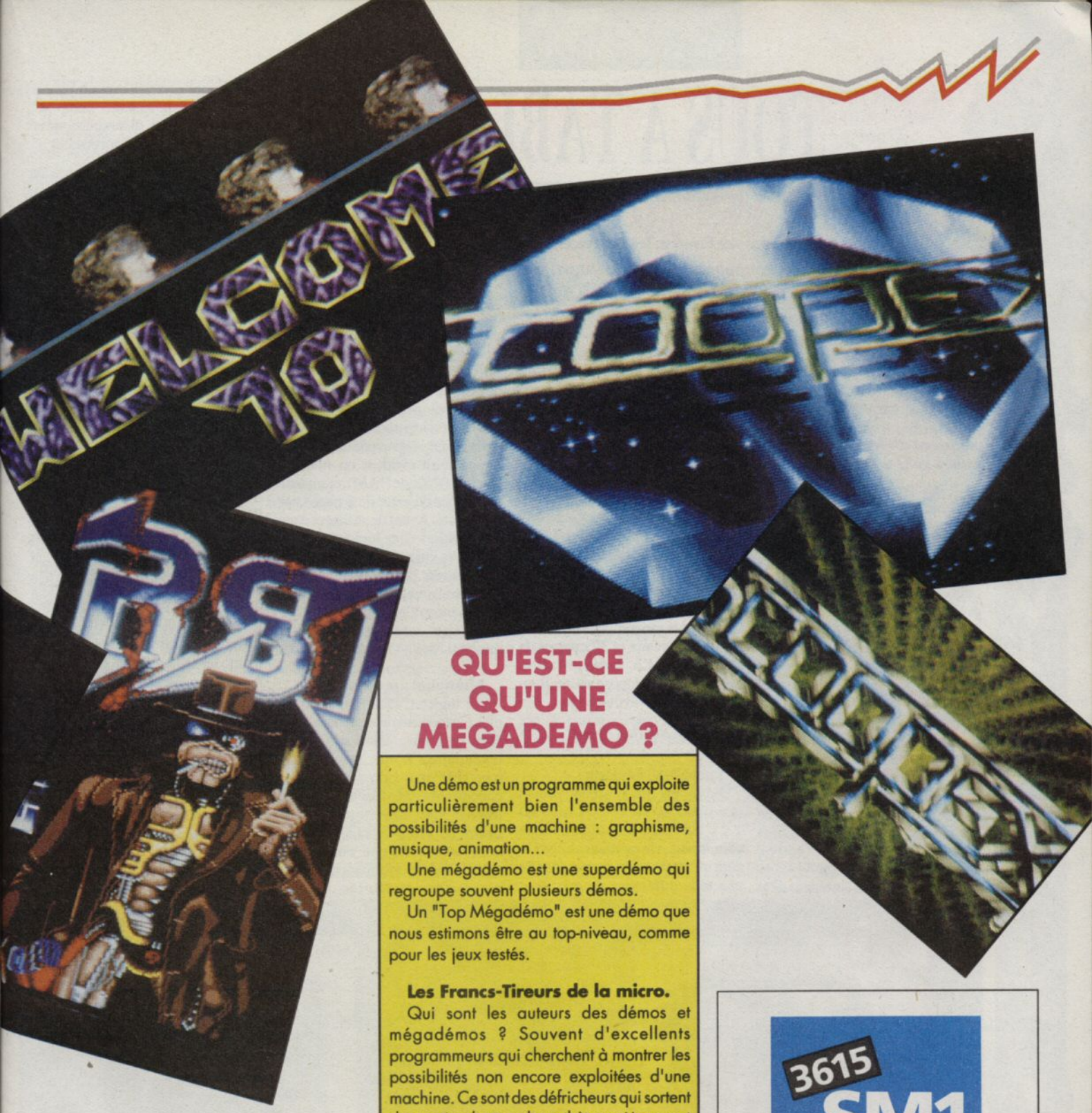
Création du groupe Red Sector, cette mégadémo, sortie après un dur labeur de six mois, montre vraiment que tout est possible sur Amiga. Du grand art ! Un loader super-original accompagné d'une musique aussi délirante qu'entraînante, nous fait vibrer, langue pendante devant nos écrans comme des loups affamés.

C'est vraiment gigagigantesque ! Dans le cours même de cette réalisation, vous aurez (entre autres) l'occasion de voir l'une des plus belles démos de l'histoire de l'Amiga - en animation pleine. Carrément le délire : on peut y contempler des animations folles avec des personnages qui dansent, qui smurfent, qui se retournent, puis se retournent encore - jusqu'à n'en plus finir. On croirait regarder un documentaire sur les images de synthèse, tellement c'est beau. A voir à tout prix !

KEFRENS MEGADEMO

En provenance directe de Finlande, cette démo est en mesure de rassurer le groupe Commodore sur la possibilité de développer un programme sur Amiga en Finlande, comme dans tout autre pays de la Communauté Européenne - et peut-être même encore mieux qu'ailleurs ! *Kefrens Megademo* en est la parfaite illustration, alliant programming avec designing et musicing, heu... music - le tout est super-smart.

On pourra noter d'autre part une recherche d'originalité en matière d'idées et certaines performances quant aux routines d'animation et d'optimisation.



Allo Central, ici Tango Charlie, elle est où la piste d'atterrissage ? L'Amiga n°5, O.K. !!!

REBELS MEGABLAST

Décidément Rebels frappe très fort : après avoir sorti une mégadémo absolument superbe, voici leur démo *Megablast* - une compilation mégacool de musiques futuristes. Durant les différents tunes, un petit robot genre BD s'amuse à jouer de la batterie en fonction de la musique et en concordance avec les drums. L'aspect design très réaliste donne une dimension quasi irréelle. On en redemande - super coooool !!!!

Démo Niak

QU'EST-CE QU'UNE MEGADEMO ?

Une démo est un programme qui exploite particulièrement bien l'ensemble des possibilités d'une machine : graphisme, musique, animation...

Une mégadémo est une superdémo qui regroupe souvent plusieurs démos.

Un "Top Mégadémo" est une démo que nous estimons être au top-niveau, comme pour les jeux testés.

Les Francs-Tireurs de la micro.

Qui sont les auteurs des démos et mégadémos ? Souvent d'excellents programmeurs qui cherchent à montrer les possibilités non encore exploitées d'une machine. Ce sont des défricheurs qui sortent des sentiers battus, des esthètes qui innovent en explorant des techniques de programmation inédites. L'aspect commercial et la rentabilité de leur travail leur sont la plupart du temps indifférents. Bref, ils constituent un mouvement quasi artistique qui apporte à ses travaux une âme et une force parfois absentes - hélas ! - des réalisations des grandes sociétés d'édition...

Si vous voulez impressionner vos copains (et vos copines !), vous avez là l'arme absolue : les démos figurent à l'origine de bien des achats d'ordinateurs...

3615 SM1
LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES

TÉLÉCHARGEZ LES MEILLEURS UTILITAIRES DU DOMAINE PUBLIC.

SM1 met à votre disposition plus de 2 000 logiciels gratuits. Pour compatibles PC, Atari ST, Commodore Amiga, Apple MacIntosh et Amstrad CPC.

NEWS

TOUS A TABLE !

Les tableurs... Un jour ou l'autre, les utilisateurs de PC y seront confrontés, que ce soit pour un usage personnel ou professionnel. Même chose pour les scanners.

Il n'est pas dans notre propos de dresser ici la liste complète de tous les tableurs disponibles sur le marché, mais plutôt de donner quelques précisions sur les plus célèbres et surtout les plus utilisés.

BON APPETIT, MESSIEURS

Excel, excellent

Commençons donc par **Excel 2.10** de Microsoft. Employé sur la quasi-totalité des machines dites professionnelles (Mac, PC, PS etc.), ce tableur a acquis une notoriété amplement méritée. Simple d'emploi - toutes les fonctions de base sont facilement accessibles - il est néanmoins doté de toutes les options qui doivent figurer au menu d'un tableur digne de ce nom. Sa feuille de calcul aux dimensions impressionnantes permet de gérer une base de données de grande taille et d'en retranscrire tout ou partie sous forme d'histogrammes (barres, camembert etc., au total 44 types de graphes). Le tri à l'intérieur de la grille de saisie s'opère selon trois clés en une seule opération. Signalons enfin qu'il nécessite une configuration minimale de 640 Ko et un disque dur. Son prix, un peu élevé pour le commun des mortels, est de 5 900 F TTC.

Lotus, la fleur des tableurs

D'une réputation presque équivalente à celle d'*Excel*, **Lotus 1-2-3**, version 2.2 de Lotus, mérite la palme d'or de la convivialité. D'une moindre difficulté d'emploi, il ne posera aucun problème à l'utilisateur moyen. Le tri s'opère sur deux niveaux et 32 critères de recherche. La configuration minimale se compose d'une Ram de 512 Ko et d'un disque dur. Son prix, élevé par rapport à ses possibilités : 5 900 F TTC.

Lucid 3D, séduisant

Pour un prix aussi réduit (environ 1 800 F TTC), **Lucid 3D 2.21** de Dac Easy constitue certainement le meilleur choix. On peut se demander ce qui justifie une telle différence de prix avec ses aînés cités plus haut. La réponse est simple : il ne fait pas fonction de base de données et ne comporte donc pas de grille de saisie. Hormis cette différence majeure, il se révèle par bien des côtés supérieur à *Lotus*. Il peut être résident ou non, au choix (200 Ko de RAM), comporte un éditeur de texte de 8 pages par cellule etc. Avant de se lancer dans l'acquisition d'un logiciel, il faut donc savoir quelle en sera l'utilisation première : base de données et tableur ou tableur uniquement. *Lucid 3D 2.21* nécessite une configuration minimale de 384 Ko/deux lecteurs.

Multiplan : pro mais cher

Ce logiciel, sans être l'outil le plus performant du marché, a su se faire un nom grâce à sa fiabilité légendaire. D'une convivialité passable par rapport à ses concurrents, **Multiplan 3.04** de Microsoft ne comporte pas, comme *Lucid*, de grille de saisie. Il n'est donc utilisable que comme un tableur aux performances plutôt moyennes. *Multiplan* n'exige qu'une configuration basse, à savoir 256 Ko et deux lecteurs. Son prix est parfaitement disproportionné en regard de ses performances : 3 300 F TTC.

Quattro se met en quatre

Voici l'un des seuls tableurs offrant une fonction de base de données à moins de 3 000 F (2 950 F TTC). Contrairement à *Lotus* ou *Lucid*, **Quattro 1.4** de Borland ne permet pas l'affichage des tableaux en 3D, ce qui le met de ce fait au niveau de *Multiplan*, mais avec quelques options supplémentaires comme les 60 macrocommandes livrées en standard, la possibilité d'effectuer des opérations matricielles ou encore sa compatibilité avec *Lotus 1-2-3*, *dBase* ou *Paradox*. *Quattro* fonctionne sous configuration basse 256 Ko et deux lecteurs.

VP Planner, ça plane pour lui

Comme *Quattro*, **VP Planner** de Softissimo passe en-dessous de la barre des 3 000 F (2 960 F TTC), malgré des caractéristiques dont même les tableurs haut de gamme ne sont pas dotés. Il comporte ainsi une option de centrage ou de justification du texte à l'intérieur de la cellule, alors que *Lotus* ne le permet pas et le nombre d'enregistrements possibles va jusqu'à 9999 contre seulement 8191 pour *Lotus* etc. En outre, une commande spécifique permet la consultation de fichiers dBase. Configuration minimale : 256 Ko/ deux lecteurs.

Les scanners SkyScan : le D-120 (à gauche) et le B-1.

LES SCANNERS MANUELS

Etant donné le prix encore élevé des scanners à plat (type photocopieuse), dans bien des cas il vaut mieux opter pour un scanner manuel. Il en existe plusieurs, dont les caractéristiques ne varient que modérément : le **Logitech Scanman Plus**, le **SkyScan B-1**, le **SkyScan D-120** et le **Cameron Handy Scanner Type 10**.

Accompagné de deux logiciels : *PaintShow Plus* et *ScanMate* - destinés à l'édition des images numérisées -, le **Scanman Plus** de Logitech offre une résolution comprise (et réglable) entre 100 et 400 dpi (points par pouce) sur une largeur de numérisation de 105 mm (demi-page A4 en hauteur) en 32 demi-teintes de gris. Les formats de fichiers disponibles sont au nombre de cinq : TIF, PCX, MSP, IMG et FAX CCITT, ce qui assure la compatibilité avec la majeure partie des logiciels de mise en page (comme *PageMaker, Ventura Publisher*) et aussi avec les traitements de texte tels que *WordPerfect 5.0, Wordstar 5.5* . Il en est de même avec la plupart des cartes et logiciels téléfax. Sa forme très ergonomique permet une bonne prise en main. Le prix du *Scanman Plus* : 2 950 F TTC.

Le Scanman Plus de Logitech

Pour à peine 50 F de moins, le modèle **B-1** de SkyScan (2 905 F TTC) présente des caractéristiques très similaires. La taille de numérisation, la résolution, le nombre de niveaux de gris ainsi que sa forme sont quasiment identiques. La différence tient aux trois logiciels livrés avec l'appareil: **EasyScan**, l'éditeur ; **PopScan**, programme résident pouvant être activé à partir d'un autre logiciel ; **IMerge** - un utilitaire qui colle les deux demi-pages scannées pour reconstituer le document d'origine. Outre ces trois programmes nécessaires au bon fonctionnement du scanner, le *B-1* dispose d'une bibliothèque d'interfaces permettant d'activer toutes les fonctions du scanner sous *dBase 3, 3+* et *4, FoxBase* et *Clipper*. Le *B-1* gère une multitude de formats de fichiers, comme par exemple PCX, TIF, CUT, MSP, IMG etc.

Scanner manuel de pointe, le **D-120** de SkyScan est doté d'un CCD linéaire à 832 points élémentaires. Il offre trois types de résolutions : 200 dpi en horizontal, 100 ou 200 dpi en vertical et 300 ou 400 dpi avec mémoire EMS, le tout en 16 vrais niveaux de gris en mode demi-teinte. La scannérisation peut s'effectuer sur une hauteur maximale de 600 mm. Les pages de texte scannées avec le *D-120* peuvent être sauvegardées dans un format compatible *Spot* - logiciel de reconnaissance de caractères qui convertit les fichiers images en fichiers texte, lisibles au moyen d'un traitement de texte classique. Le *D-120* dispose des mêmes utilitaires que le *B-1*. Son prix, nettement plus élevé que les deux précédents - le CCD n'y est pas étranger -, atteint 4 090 F TTC.

Nous terminerons notre tour d'horizon des scanners manuels noir et blanc avec le **Handy Scanner Type 10**, de Cameron. Très proche du ScanMan Plus par ses caractéristiques, cet appareil - outre les 16 tons de gris et le mode noir et blanc - offre trois modes dither destinés plus particulièrement à la digitalisation de photos. Son prix : 2 990 F TTC.

Abondos

LE GRAND LIVRE DU DISQUE DUR SUR PC

Micro Application
670 pages, 245 F

Si votre disque dur est mou, tout mou... lisez ce livre et foncez ! Passionnant pour les amoureux et les fêlés de la technique qui souhaitent utiliser au mieux (et comprendre) le fonctionnement de ce périphérique (la technologie du disque dur y est expliquée en détail), ce bouquin permet également de choisir, installer, optimiser ou dépanner le disque dur de votre PC (XT, AT ou PS/2). Pour faciliter l'application de tous les conseils qu'il procure, de très nombreux schémas et des illustrations, des séquences de questions/réponses vous y sont proposés - de même que la découverte d'utilitaires comme *Norton Utilities* et *PC-Tools*. A noter au passage des informations sur les nouvelles mémoires de masse : CD-ROM, streamers, disques Winchester...

CARACTERISTIQUES	EXCEL 2.10	LOTUS 2.2	LUCID 3D 2.21	MULTIPLAN 3.04	QUATTRO 1.4	VP PLANNER
Système d'exploitation	MS DOS 3.0 ou +	MS DOS 2.0 ou +	MS DOS 2.0 ou +	MS-DOS 2.0 ou +	MS-DOS 2.0 ou +	MS-DOS 2.0 ou +
Processeur arithmétique	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
Ecran	EGA, VGA, Hercules	EGA, CGA, VGA, MCGA	CGA, EGA, VGA, Hercules	CGA, EGA, VGA, Hercules	CGA, EGA, MCGA, VGA	CGA, EGA, VGA, Hercules
Souris	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Non
Interface utilisateur	Windows 2 386	Menus	Option résidant	Personnalisé ou Windows	-	Menus
Menus déroulants	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
Didacticiel intégré	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui
Fonction base de données	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Oui
Taille de la feuille de calcul	256 col./16 384 lig.	256 col. / 8 192 lig.	254 col. / 9 999 lig.	255 col. / 4 095 lig.	256 col. / 8 192 lig.	256 col. / 9 999 lig.
Tableur tridimensionnel	Non	Non	Oui	Non	Non	Non
Tri en lignes et colonnes	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	-
Liaison avec grapheur	Oui	Oui	Oui	Non	-	Oui
Macro-commandes	224	Oui	Oui	-	60	Oui
Nbre de types de graphes	44	7	10	-	11	5
Nbre de couleurs	8	7	-	-	-	Aucune
Nbre de motifs de remplissage	16	7	-	-	Multiple	6
Légende	Position libre	Oui	Oui	-	-	Oui

3615 MICRONEWS
DES TOP SECRET INEDITS

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C / D
EPYX 21	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES BARBARES	149/199
DRIVERS	149/199
COIN OP HITS	145/179
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100% A D'OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES JUSTICIERS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME, SET & MATCH	129/169
GAME, SET & MATCH 2	129/169
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
ARTIC FOX	65/ 95
BOMBER	145/195
BLACK TIGER	99/149
BEACH VOLLEY	95/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD'S TALES	65/ 95
CRACK DOWN	95/145
CASTLE MASTER	119/175
CYBERBALL	99/149
CORSAIRES	99/149
CHASE HQ	89/139
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CHUCK YEAGER	95/145
DOUBLE DRAGON 2	99/149
DAME SIMULATOR	/199
DEFENDER OF THE CROWN	/189
DRAGON NINJA	89/139
ETRANGES AFFAIRES	/220
EAGLE RIDER	/195
FIRE	/145
FIGHTING SOCCER	99/149
GREAT COURT	145/195
GAZZA SUPER SOCCER	129/169
GHOULS'N GHOST	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GUNSHIP	175/225
HEAVY METAL	95/145
HARRICANA	149/199
HARD DRIVIN'	89/139
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
KLAX	99/149
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	129/169
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MYTH	109/149
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	69/139
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/139
PINBALL MAGIC	160/195
P 47	95/145
PASSING SHOT	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SONIC BOOM	/160
SPACE HARRIER 2	95/160
SCRAMBLE SPIRIT	99/149
SPIDERMAN	135/175
SUPER WONDERBOY	95/145
STRIDER	95/145
SILKWORM	95/145
SOCCER MICROPROSE	109/165
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TENNIS CUP	165/195
TEST DRIVE 2	119/169
TURBO OUT RUN	99/149
THE UNTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
WILD STREETS	125/165

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C / D
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD À BRANCHER SUR VOTRE PLATINE LASER)	225/269
100%% DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLDA	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL. 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL. 4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
AFTER THE WARS	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BATTLECHESS	/145
BATMAN, (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/ 95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHASE H.Q.	95/149
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CORSE OF THE AZUR BOND	/269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON'S WARS	/225
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON NINJA	95/145
FIENDISH FREDDY'S	/160
FACE OFF	/195
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR II NF	490/590
GREAT COURT	225/245
GHOST BUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HOT ROD	95/145
HARD DRIVIN	110/159
HEROE'S OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/195
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
NEW ZEPLAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBORD	99/149
PIPEMANIA	/180
P 47	120/149
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SONIC BOOM	110/160
SCRAMBLE SPIRIT	95/145
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	165/225
TV SPORTS FOOTBALL	/195
TURBO OUT RUN	110/160
TUSKER	129/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TKO	95/145
WINDWALKER	/245
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREETS	120/160

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATION	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
WEST PHASER	345
ARMADA	345
BLOCK OUT	345
BOMBER	349
BLOOD MONEY	249
COLORADO	265
CHAMPION OF KRYNN	345
CASTLE MASTER	295
CONQUEROR	260
CHESSPLAYER 2150	295
COLONEL BEQUEST	445
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DRAGON'S WAR	295
DRAGON'S LAIR	450
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S OF FLAME	295
DRAKKHEN	260
ELVIRA	325
EAGLE'S RIDER	245
E-MOTION	245
EXPLORA 2	295
FULL METAL PLANETE	260
FEARY TALES ADVENTURE	395
F 19	385
FLIGHT SIMULATOR 4	450
SCENERY DISK L'UNITE	250
GUNBOAT	225
GREAT COURT	269
GHOSTBUSTERS 2	329
GOLD OF AMERICAS	269
GUNSHIP	285
HERO'S QUEST	345
HARPOON	395
HARD DRIVIN	245
ICE MAN	445
INDIANAPOLIS 500	249
INDY (AVENTURE)	269
KLAX	245
KHALAAN	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LOOM	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOW BLOW	245
LODE RUNNER	195
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	365
MANIAC MANSION	289
M1 TANK PLATOON	389
MICROPROSE SOCCER	245
NORTH & SOUTH	259
PIPEMANIA	269
POPULOUS	245
SCENERY POPULOUS	89
PC GLOBE	485
PIRATES	295
RINGS OF MEDUSA	295
ROMMEL	295
SHINOBI	245
SKI OR DIE	245
STREET ROD	295
SPACE HARRIER NEW	245
STUNT CAR RACER	249
STRIDER	245
SHERMAN M4	245
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
TANK	349
TV SPORTS FOOTBALL	295
TEST DRIVE 2	245
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	395
VETTE	295
XENOMORPH	295

MATERIEL

ATARI ST :	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE+ MONITEUR MONO	5490
1040 STE + MONITEUR COULEUR	6490
PORTEFOLIO	2290
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II COMPLETE	1990
STAR LC 10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
AMIGA :	
AMIGA 500	3690
CABLE PERITEL	150
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
MONITEUR COULEUR STEREO	2990
EXTENSION MEMOIRE + HORLOGE	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	69
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING PC	245
DISQUETTES VIERGES :	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 DF/DD, LES 10 MARQUE	120
5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
CD GAMES PACK	225
KINNERS	180
100% DYNAMITE	169
EPYX ACTION	160
COIN OP HITS	160
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (INCROWS)	169
LES BEST USGOLD	149
TAITO COIN OP	125
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
RUNNIG MAN	120
ROBOCOP	95
SPIDERMAN	120
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
MURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95
WILD STREETS	120

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

TRIAD VOL. 3	289
FLIGHT COMMAND	325
LES JUSTICIERS	245
LES GEN' D'OR	245
LES VAINQUEURS	295
LES BEST D'US GOLD	295
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL. 1	195
STORY SO FAR VOL. 3	195
THRILL TIME PLATINIUM 2	249
5 STARS	245
A.M.C.	225
AFTER THE WARS	195
BUBBLE +	260
BATTLE OF BRITAIN	245
BLOCK OUT	245
BLACK TIGER	199
B.A.T.	349
BOMBER	289
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
CRACK DOWN	195
COLORADO	245
CASTLE MASTER	269
CYBERBALL	199
CABL	195
CHESS PLAYER 2150	289
CHOAS STRIKE BACK	225
CHASE H.O.	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DRAGON OF FLAME	285
DYTER 07	245
DRAGON'S LAIR	445
DRAGON'S FIGHT	285
DRAGON'S BREATH	295
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKEN	260
EMELYN HUGHES SOCCER	245
ELVIRA	325
E-MOTION	195
EXPLORA 3	289
EAGLE'S RIDER	245
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
F 29	245
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GRAVITY	245
GHOSBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOST	195
GREAT COURT	245
HAMMER FIST	245
HOT ROD	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HARD DRIVIN	195
IMPOSSAMOLE	195
IVANHOE	225
INFESTATION	245
IRON LORD	285
INDY (AVENTURE)	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KLAX	195
KHALAAN	295
KID GLOVES	245
KICK OFF	245
KICH OFF EXTRA TIME	149
LEISURE SUIT LARRY 3	345
LES TOYOTTES	195
LODE RUNNER	195
LOST DUTCHMAN MINE	195
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	195
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
MANIAC MANSION	249
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	243
NINJA WARRIOR	199
OPERATION THURDERBOLD	195
PLAYER MANAGER	269
PIPE MANIA	269
PINBAL MAGIC	195
P 47	245
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	95
RINGS OF MEDUSA	295
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	195
SHADOW WARRIOR	195
SONIC BOOM	245
STARFLIGHT	245
SIR FRED	245
SIM CITY	245
STRYX	195
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER NEW	195
SHERMAN M4	245
STRIDER	195
TURRICAN	295
TV SPORT BASKETBALL	289
TOWER OF BABEL	225
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	195
ULTIMATE GOLF	245
ULTIMA 5	275
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WILD STREETS	245
WIND WALKER	289
WILD STREETS	245
XENOMORPH	269
X CUT	195

AMIGA

COMPILATIONS :

MAGNUM 4	295
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	345
LES VAINQUEURS	295
LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
THRILL TIME PLATINIUM 2	289
AMC	275
AFTER THE WARS	245
BUBBLE +	260
BLOCK OUT	249
BLACK TIGER	245
BOMBER	295
BATTLE SQUADRON	285
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CASTLE MASTER	269
CONQUEROR	245
CYBERBALL	195
CORSAIRES	245
CABAL	245
CHESSPLAYER 2150	289
CHAMBERS OF SKAOLIN	260
CHASE H.Q.	245
DYTER 07	245
DRAGON'S FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON OF FLAME	269
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	260
DONGEON MASTER	295
ELVIRA	325
EAGLE'S RIDER	245
EXPLORA 3	289
FINAL COMMAND	245
F 29	249
FULL METAL PLANET	260
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GRAVITY	245
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
HAMMER FIST	245
HOT ROD	245
HEAVY METAL	245
HARRICANA	245
HILLSFAR	245
INFESTATION	245
INVANHOE	245
IRON LORD	289
INDY (AVENTURE)	249
JUMPING JACK SON	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
KLAX	195
KHALAAN	295
KID GLOVES	245
KICK OFF	265
KICK OFF EXTRA TIME	149
LOS DUTCHMAN MINE	245
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	295
MAUPITI ISLAND	289
MANIAC MANSION	285
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
OPERATION THUNDERBOLD	245
PUFFY'S SAGA	245
PIPEMANIA	269
PINBALL MAGIC	199
P 47	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	245
SIR FRED	245
SONIC BOOM	249
STAR TREK 5	295
SPACE HARRIER NEW	195
STAR FLIGHT	245
STRIDER	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
TURRICAN	295
TOWER OF BABEL	245
TENNIS CUP	245
THIRD COURRIER	190
TV SPORTS BASKETBALL	249
TOYOTTES	245
TWINWORLD	245
TEST DRIVE 2	285
ULTIMA 5	295
UN REAL	295
VENDETTA	245
VAUX	245
WARHEAD	245
WINGS	295
XENOMORPH	245
X OUT	195
ZOMBI	245
688 ATTACK SUB	245

SERIE BUDGET :

ARCHON COLLECTION	115
ARTIOFOX	115
BARD'S TALES	115
L'ARCHE DU CPT BLOOD	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	115
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	99
BIO CHALLENGE	145
INDOOR SPORTS	145
PORT OF CALL	145

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Tél _____

carte bleue CB _____ Date d'expiration — / —

Signature:

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

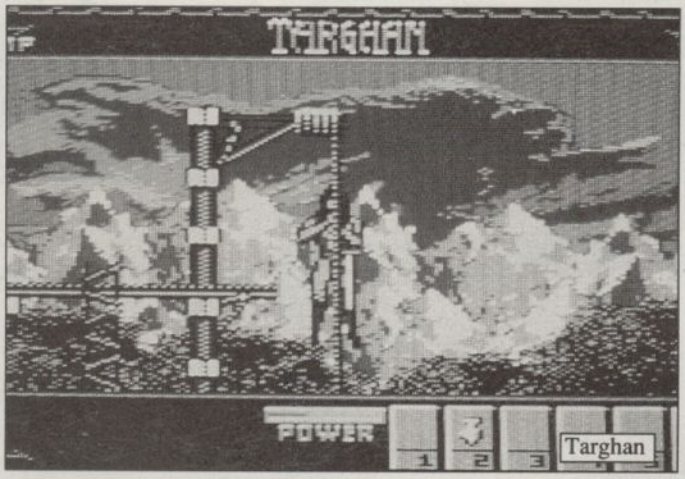
HARD ATTACK

One more time ! La suite du panorama "hardware" sur Amstrad CPC...

Autant le dire tout de suite, ce n'est pas en deux fois que nous ferons le point sur l'ensemble des extensions du CPC. Nous allons donc nous contenter d'une énumération des matériels les plus usités.

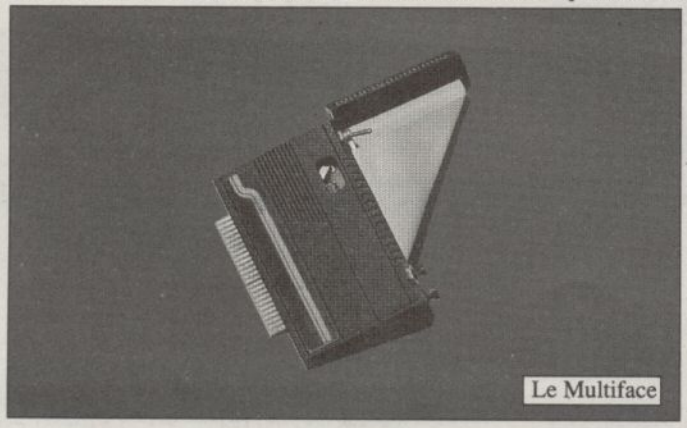
Commençons par un produit dont la vente ne semble pas vraiment s'imposer : le **Multiface**, un périphérique à l'emploi plus que douteux, puisqu'il permet de copier un jeu en mémoire et de le transférer sur disque sans aucune altération. Plus insidieux encore et qui porte bien son nom, l'**Insider** - autorisant tout un bidouillage de la mémoire en connexion avec le *Multiface*. Notons au passage que les Anglais - pas fous - ont interdit ce matériel à la vente pour cause d'incitation au piratage. Le fait qu'on peut se le procurer sans problème en France ne dénoterait-il pas un certain laxisme en la matière ? De la même veine : le **Hacker** avec lequel n'importe quel pékin est capable de désassembler un programme. Idéal pour devenir un as de l'assembleur... ou un cracker démoniaque. Pas très joyeux tout ça, mais ça existe - alors !?

Dans un registre plus classique, on trouve les extensions mémoire. Elles permettent d'augmenter la capacité mémorielle de votre micro et donc de faire tourner sur un ordinateur qui n'y était pas destiné à priori, des logiciels de grande envergure comme **Multiplan**, **dBase** et autres gâteries du même genre. La mémoire figure toujours



au tableau d'honneur avec le **Silicon Disc**, un disque peu banal puisqu'il n'existe que sous une forme virtuelle et remplit les mêmes fonctions qu'un disque supplémentaire classique d'une capacité de 256 Ko. Le seul inconvénient de cette interface est sa volatilité : il faut donc impérativement procéder à de constantes copies sur disquettes, sous peine de voir l'ensemble des données perdues une fois le micro éteint.

Pour pallier cet inconvénient foisonnent bien sûr les lecteurs classiques, qu'ils soient à K7 ou à disquettes. Nous ne ferons pas l'apologie des lecteurs de K7 qui sont, on le sait, d'une lenteur à la limite du supportable. Néanmoins, au vu de leur prix très bas, l'extrême facilité d'utilisation et l'incontestable faculté qu'ils offrent de profiter des logiciels budgets - à 90% sur K7 -, ils constituent une solution informatique économique à ne pas négliger. Quant aux lecteurs de disquettes, il en existe deux types. Les plus connus, qui équipent les 664 et 6128, sont les 3 pouces. No comment. Moins usités et pourtant très pratiques - ne serait-ce qu'en raison du prix des disquettes -, les lecteurs 5"1/4 - très coûteux, mais les débrouillards pourront toujours acquérir un bon vieux lecteur 40 pistes double-face pour PC et le relier avec un câble adéquat... Résultat : un deuxième lecteur pour 500 F. Il est à noter qu'à l'origine, le CPC n'admet que deux lecteurs, mais qu'une simple bidouille permet d'en connecter trois.



Le Multiface

Puisque nous en sommes aux mémoires de masse... saviez-vous qu'il était possible de connecter un disque dur de 20 ou 40 Mo à un CPC ? Etonnant, non ? C'est pourtant bien ce que proposait la société M.E.R.C.I. dès la sortie du PCW. Il s'agissait d'un modèle unique, connectable aux trois types de machines Amstrad : CPC, PCW et PC. Dans cet ordre d'idées, la dernière extension à la mode se trouve être le lecteur CD - lecteur de CD audio classique connecté au CPC via la sortie casque - qui a pour avantage de proposer un nombre important de jeux pour un prix réduit. Malheureusement, les éditeurs sont encore trop peu nombreux à aller dans ce sens. Sachez toutefois que Codemasters vient d'éditer une compilation de 30 jeux sous ce format. Nous en reparlerons très prochainement...

On ne peut pas parler de hardware sans qu'il soit question d'imprimantes. Eh bien, aussi étonnant que cela puisse paraître, on peut connecter la quasi-totalité des imprimantes à un CPC, y compris une laser - mais là, je demande à voir !

Voilà, vous savez tout (ou presque) de ce qu'il faut savoir pour enrichir votre CPC et lui donner... une cinquième dimension.

Juste un petit mot en passant au sujet d'un jeu vraiment fantastique sur CPC, j'ai nommé **Targhan**, de Silmarils - que vous connaissez au moins de réputation.

Capitaine Pixel

RECTIFICATIF

Une erreur s'est glissée dans notre dernier numéro, concernant les modes de digitalisation de l'**Ara** et du **Vidi**. S'il est vrai que le Vidi fonctionne dans les trois modes (0, 1 et 2), l'Ara, quant à lui, travaille en modes 0 et 1 et non pas uniquement en mode 2 comme il était mentionné.

PLUS
DE TUBES
PAS
DE PUB !

FM
2533 MGHZ

Signé Jumping Jack Son

MUST MACHINES

Vous les aimez bien, les bécanes ! Laquelle choisir ?

SEGA, MIGA, MEGA...

Cher magazine préféré !

Je trouve les numéros bimensuels super, mais je ne t'écris pas pour ça.J'ai un problè - me : en effet (faut faire intello), j'ai l'intention d'acquérir une nouvelle machine mais j'hésite. L'Amiga 500 ou la Sega Mega Drive ? Je voudrais aussi savoir ce qu'est une bonne garantie pour ces deux merveilles.

(François Impedoro, Metz)

Merci pour le compliment, qui va droit au cœur de toute l'équipe. Amiga 500 ou Sega Mega Drive ? A priori, le choix est facile. En effet, il dépend presque uniquement de l'utilisation que l'on souhaite avoir de sa machine. En l'occurrence, si tu es intéressé par la programmation ou le bidouillage, il te faut sans aucun doute l'Amiga. En revanche, si tu ne vis que pour le jeu, la Sega Mega Drive te tend les bras... Un autre détail - qui a son importance - peut également déterminer ton choix, il s'agit de la différence de prix : 1 300 F de plus pour l'Amiga. Quant à la garantie, elle est standard : 1 an, pièces et main-d'œuvre, comme pour une machine à laver...

NEC PLUS SEGA

Salut !

Voici mon problème. J'ai une console Sega 8 bits et je voudrais, tout en la conservant, m'en acheter une autre plus performante. Je serais assez tenté par la Super Grafx, mais elle est beaucoup trop chère ; alors, pensez-vous que les prix baisseront ? Si ce n'est pas le cas, quelle console dois-je acheter : Nec PC Engine ou Sega Mega Drive ?

(Franquenr, Marseille)

Bienvenue au club des consolomaniaques! Surprise ! la Super Grafx sera disponible dès la fin du mois pour 2490 F (voir "Samouraï Micro"). La Nec PC Engine est vendue 1490 F et tu peux trouver la Mega Drive à 1990 F en cherchant bien dans Micro News. Quant au choix final - il n'est pas évident de se prononcer pour l'une ou l'autre. Si j'ai un petit faible pour la Mega Drive, son look futuriste, ses qualités sonores ou graphiques et ses jeux, souvent de très bonne qualité, il n'en demeure pas moins que la PC Engine (et la possibilité qu'elle offre d'être connectée à un lecteur de CD-ROM) a plus d'un tour dans son sac (le son, par exemple, directement issu du CD, est purement fantastique). Pour finir, il semble que les jeux Sega soient plus accessibles au public français, pour la simple raison qu'ils ne comportent pas autant de baratin, incompréhensible pour ceux qui n'ont pas l'honneur et l'avantage de lire la langue de Bioman dans le texte... Quant à la Grafx (entièrement compatible avec la PC Engine) c'est une excellente machine mais malheureusement il n'y a pour l'instant qu'un seul jeu qui exploite vraiment ses capacités : *Battle Ace.*

POUR LE MEILLEUR...

Salut à toi Micro News - vigilante lueur d'espoir dans les ténèbres de la micro !

Nombre de questions se posent à moi... Amiga et Atari étant, semble-t-il, en perte de vitesse, j'hésite entre un A2000, un Mega ST2 et un PC (le tout en couleur, haute définition, imprimante etc.). Lequel résistera le mieux à la chute ? Lequel est le meilleur compromis jeux-création graphique-création musicale-utilisation professionnelle ? Les cartes et émulateurs PC sont-ils réellement efficaces, rapides et simples d'emploi ? Quelle est la meilleure imprimante pour environ 3 000 F ? De plus, j'ai entendu dire qu'un Atari TT, mieux que le ST, allait sortir. Qu'en est-il exactement ? Sera-t-il cher, compatible ST et surtout ludique ? Merci de bien vouloir éclairer ma lanterne.

(Ludovic Beck, Oullins)

Mon cher Ludo, c'est avec un grand plaisir que je prends ma plus belle plume pour répondre à un pays... Je trouve que tu y vas un peu fort en ce qui concerne Atari et Commodore et leur prétendue perte de vitesse... S'il est vrai que le marché français n'est pas le plus florissant qui soit, les deux sociétés ont encore de beaux jours devant elles... et par conséquent leurs machines aussi. Ne parlons donc plus de chute, car si chute il y a, elle ne sera certainement pas brutale au point de laisser sur la paille les utilisateurs de l'une ou l'autre machine du jour au lendemain. Reste à savoir maintenant sur quel outil ton choix devra se fixer. Je vais tenter pour cela de formuler mes réponses dans le même esprit que tes questions - clairement et précisément. Dans l'éventail de machines que tu proposes, tout n'est qu'une question de finances... Le Mega ST2 semble celui qui correspond le mieux à tes aspirations. Cependant en ce qui concerne la création musicale, il nécessite l'acquisition d'un synthé qui n'est pas à la portée de toutes les bourses. D'autre part l'Amiga possède des atouts non négligeables au niveau de la création graphique et permet d'obtenir un rendu sonore en stéréo d'une haute définition - de plus sans adjonction d'extension sonore. En ce qui concerne l'utilisation professionnelle, je les placerai sensiblement à égalité, avec un petit avantage toutefois pour l'Atari. Et le PC dans tout ça ? Disons-le tout net, il vient certainement en première place à tous les niveaux, mais à quel prix : carte VGA, moniteur haute résolution, carte MIDI, logiciels professionnels et ludiques - autant d'outils aussi performants qu'onéreux ! Heureusement, les cartes et les émulateurs sont là pour permettre à tout un chacun de bénéficier des logiciels PC à partir d'un Atari ou d'un Amiga. Dans l'ensemble, ces produits fonctionnent plutôt bien, que ce soit sur l'un ou sur l'autre des micros. Une chose est sûre, avec toute la bonne volonté du monde, le problème que tu me poses ne peut se résoudre du jour au lendemain.

Pour ce qui est de l'imprimante, tu n'as que l'embarras du choix entre les différents modèles de Star ou de Citizen. Ta dernière question a trait au 32 bits d'Atari, dont les caractéristiques ne sont pas encore bien définies. Il est toutefois certain qu'un 32 bits devrait avoir des capacités nettement supérieures à un 16 bits. Quant à la compatibilité ST... mystère et boule de gomme ! Ludique ? Peut-être, mais il y a fort peu de chances que cela soit sa vocation première...

3615 MICRONEWS

TOUS LES JEUX TESTES DANS LES CINQ DERNIERS NUMEROS

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8 rue Robert-Planquette 75018 PARIS
42 64 32 07

CARTE CLUB

JE PAYE 150 F POUR UN AN ET J'AI DROIT A 10% SUR TOUS LES PRIX (SAUF PROMOS) ET 5% SUR LES MACHINES.

PROMO DU MOIS -20% SUR LES MANETTES

MANETTES

KONIX NAVIGATOR	~~139~~	110
MANETTE INFRAROUGE	~~299~~	240
MANETTE US GOLD	~~119~~	95
MICRO BLASTER	~~99~~	80
MICRO BLASTER TRANSPARENT	~~99~~	80
PROLONG. JOYSTICKS (ST OU AMIGA)	~~49~~	40
QUICKGUN TURBO 6	~~99~~	80
QUICKJOY "JET FIGHTER"	~~169~~	135
QUICKJOY 2	~~79~~	64
QUICKJOY 2 JUNIOR	~~49~~	40
QUICKJOY 3	~~99~~	80
QUICKJOY 5	~~169~~	135
QUICKJOY STICK	~~59~~	47
SPEEDKING KONIX	~~99~~	80
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE	~~129~~	103
VOLANT CHALLENGER	~~299~~	240
SOURIS ST	~~199~~	159
SOURIS AMIGA	~~199~~	159

SEGA 16 BITS 1990 F

JEUX

349 F
ALEX KIDD

399 F
ALTERED BEAST

449 F
BASEBALL
SOKO BAN
SPACE HARRIER 2

499 F
AFTERBURNER
CURSE
DARWIN
FINAL BOXING
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOULS 'N' GHOSTS
HERZOG 2
KUJAKUOH 2
LAST BATTLE
NEW ZEALAND STORY
OSMATUJIN
(STYLE WONDERBOY)
RAMBO 3
SUPER HANG-ON
SUPER SHINOBI
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2
WORLD CUP SOCCER
ZOOM

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES 8 BITS 549 F

AMIGA

JEUX

20 000 LIEUES S/LES MERS	179
4 STARS COMPILATION	199
4X4 OFF ROAD RACE	199
ACTION SERVICE	199
ALTERED BEAST	245
ANTAGO	195
ASTAROTH	219
ASTATE	239
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	199
AXEL'S MAGIC HAMMER	179
BACKLASH	139
BAD CAT	219
BATMAN THE MOVIE	235
BATTLE VALLEY	199
BEACH VOLLEY	249
BEVERLEY HILLS COP	225
BILLIARD SIMULATOR	195
BIVOUAC	190
BLACK TIGER	245
BLOODWYCH	225
BLUEBERRY	195
BOBO	190
BUBBLE BOBBLE	139
BUBBLE GHOST	189
BUTCHER HILL	199
CABAL	239
CALIFORNIA GAMES	190
CARRIER COMMAND	179
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	169
CHASE HQ	239
CHESS PLAYER 2150	245
COMMANDO	175
COMPILATION ACTION 2	269
CRASH GARRET	225
CRAZY CARS 2	245
DALEY THOMSON'S OLYMPIC	219
DEFLEKTOR	199
DIGIPAINT 3	795
DOUBLE DETENTE	219
DOUBLE DRAGON 2	190
DRAGON'S BREATH	269
DRAGON'S LAIR ESCAPE	399
DRILLER	199
EMMANUELLE	179
ENLIGHTMENT	159
EXTRATIME	149
F29	245
FALCON	275
FIRE	235
FOFT	265
FREEDOM	179
GAUNTLET2	199
GAZZA'S SUPER SOCCER	225
GHOSTBUSTERS 2	235
GHOULS 'N' GHOSTS	239
GOLD RUNNER	190
GOLDEN PATH	139
HARD DRIVIN'	185
HEAVY METAL	225
HEROES OF THE LANCE	199
HUMAN KILLING MACHINE	199
INDIAN MISSION	149
INDY ADVENTURE	245
INFESTATION	225
INSANITY FLIGHT	189
IVANHOE	245
JINXTER	169
KARATE KID 2	190
KICK OFF	259
KNIGHT FORCE	239
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LED STORM	199
LES BEST D'US GOLD	269
LES GEN D'OR	245
LES INCORRUPTIBLES	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	245
LOST PATROL	245
MEURTRE A VENISE	195
MINDWINTER	N.C.
MISSION ELEVATOR	195
NINJA WARRIORS	190
ONSLAUGHT	190
OPERATION JUPITER	190
OPERATION WOLF	199
PACMANIA	169
PASSAGERS DU VENT 1 & 2	190
PETER PAN	149
P 47	239
PRECIOUS METAL	225
PURPLE SATURN DAY	195
R.A.C. LOMBARD RALLY	199
RAINBOW ISLANDS	245
RENEGADE	225
RETURN OF THE JEDI	169
ROBOCOP	225
ROCK STAR	245
ROCKET RANGER	225
RODY ET MASTICO	190
ROGER RABBIT	190
RUN THE GAUNTLET	199
RVF	199
SCRAMBLE SPIRITS	169
SHADOW OF THE BEAST	339
SIDE ARMS	199
SLAYERS	199
SPACE ACE	390
SPACE HARRIER 2	245
SPACE PORT	190
SPIDERMAN	245
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	179
STEEL	199
STREET FIGHTER	249
STREET SPORT BASKETBALL	199
STRIDER	239
SUBBATTLE SIM.	249
SUPER HUEY	199
SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDER BOY	239

PROMO 220 F DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

SUPERCARS 179
SWITCHBLADE 190
TEEN-AGE QUEEN 190
THE DEEP 249
THE GAMES
SUMMER EDITION 259
THE GAMES
WINTER EDITION 199
THUNDERBLADE 249
TURBO OUTRUN 239
TV SPORT BASKETBALL 279
ULTIMATE DARTS 190
VICTORY ROAD 229
VIRUS 149
VOYAGEURS DU TEMPS 295
WESTERN GAMES 190
WHIRLIWIG 139
WILD LIFE 179
WILD STREETS 255
WINTER GAMES 249
X-OUT 169

PROMO 90F

COMPUTER HITS
CRASH GARRET
POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
NINJA

ATARI ST

JEUX

ALTERED BEAST 190
ASTATE 239
ANTAGO 185
BAD CAT 145
BATMAN MOVIE 195
BEACH VOLLEY 190
BEVERLY HILLS COP 249
BILLIARD SIMULATOR 165
BIO-CHALLENGE 165
BLACK TIGER 195
BLOODWICH 229
BUBBLE GHOST 165
CABAL 195
CALIFORNIA GAMES 190
CARDS 159
CHAOS STRIKE BACK 245
CHASE HQ 190
CHESS PLAYER 2150 269
CLASSIQUES 1 249
COMMANDO ELITE 179
CRASH GARRET 245
CRAZY CARS 2 245
CUSTODIAN 195
CYBERNOID 175
DAME GRAND MAITRE 215
DARK CENTURY 255
DARK FUSION 169
DEFLEKTOR 149
DESOLATOR 169
DOUBLE DETENTE 169
DOUBLE DRAGON 2 190
DRILLER 169
ELIMINATOR 169
EMMANUELLE 179
EXPLORA 2 225
EXTRA TIME (KICK OFF) 140
F29 195
FALCON 225
FIRE 235
FORCES MAGIQUES 179
FORGOTTEN WORLDS 169
FREEDOM 149
GAZZA'S SUPER SOCCER 245
GHOSTBUSTERS 2 225
GHOULS' N' GHOSTS 195
HARD DRIVIN' 190
HATE 169
HEAVY METAL 190
HEROES OF LANCE 215
HITS DISK VOL 199
INCANTATION 199
INDY ACTION 190
INDY ADVENTURE 235
INFESTATION 235
IVANHOE 195
KICK OFF 245
KNIGHT FORCE 235
KULT 199
LE LIVRE DE LA JUNGLE 199
LES GEN D'OR 245
LES GUERRIERS 199
LES INCORRUPTIBLES 195
LES JUSTICIERS 245
LES PORTES DU TEMPS 199
LES VAINQUEURS 295
LOMBARD RAC RALLY 225
LOST PATROL 195
MAGNUM 4 295
MANOIR
DE MORTEVIELLE 235
MARQUE JAUNE 165
MAUPITI ISLAND 285
MAXIBOURSE 199
MEURTRE A VENISE 199
MICKEY MOUSE 199
MIDWINTER 295
MINDBENDER 195
MINI GOLF 199
MONTE CRISTO 179
NETHERWORLD 169
NINJA WARRIORS 195
OPERATION NEPTUNE 199
OPERATION
THUNDERBOLT 235
PACMANIA 175
PAPER BOY 175
PETER PAN 159
PLATOON 169
PREMIERE COLLECTION 275
PRO TENNIS TOUR
(GREAT COURTS) 225
PURPLE SATURN DAY 199
QIN 199
R-TYPE EXPORT 175

PROMO 90F

ACTION SERVICE
BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE L A MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

RAINBOW ISLANDS 195
RALLLY CROSS
CHALLENGE 265
RENEGADE 199
RETURN OF THE JEDI 175
RICK DANGEROUS 235
ROBOCOP 199
ROCK STAR 245
RODY ET MASTICO 195
RVF HONDA 265
SCRAMBLE SPIRITS 245
SHINOBI 195
SPACE ACE 395
SPACE HARRIER 2 190
SPACE PORT 199
SPIDERMAN 265
STAFF X 29 179
STARGLIDER 2 190
STEEL 169
STRIDER 190
STUNT CAR RACER 225
SUPER SCRAMBLE 169
SUPER WONDER BOY 235
SUPERCARS 195
TANGLE WOOD 175
THE DEEP 195
THE EYE 90
TITAN (VERSION ST/STE) 245
TOWER OF BABEL 225
TURBO OUTRUN 195
TURLOGH LE RODEUR 145
TWIN LORD 225
ULTIMATE DARTS 190
VICTORY ROAD 145
VOYAGEURS DU TEMPS 245
WILD LIFE 195
WILD STREETS 245
XENON 2-MEGABLAST 225
X-OUT 175
ZYNAPS 169

AMSTRAD CPC

JEUX

ALTERED BEAST 95/
10/10 COMMAND
PERFORMANCE ..... /199
12 JEUX
FANTASTIQUES 140/190
20 000 LIEUES
SOUS LES MERS ..... /149
4 STARS COMPILATION ..... /159
AFTER BURNER 90/129
AFTER THE WAR 90/139
ARCADE ACTION 110/180
BARBARIAN 1+2 ..... 95/145
BATMAN THE MOVIE 90/140
BEACH VOLLEY 90/140
BEVERLEY HILLS COP 99/140
BLACK TIGER 95/145
BOB MORANE
OCEANS 120/165

AMSTRAD CPC

DISQUETTES 3"
MADE IN JAPAN PAR 10
149F

JEUX

BOB MORANE SCIENCE-FICTION ..... /199
BOB MORANE JUNGLE..... /199
CABAL 95/140
CARRE D'AS ..... /159
CHASE HQ 90/140
CLASSIQUES 1 ..... 120/159
CLASSIQUES 2 ..... 120/159
CLEVER AND SMART 115/155
COIN OP HITS 140/170
COLLECTION KONAMI 110/190
COLOSSUS CHESS 4.0 ..... 90/135
COMPILATION HEWSON ..... /139
COSMIC SHOCK ABSORBER 90/135
CRAZY CARS 2 ..... 125/165
DAMES GM JUNIOR PCW ..... /170
DEFITS DE TAITO 140/199
DOUBLE ACTION 140/190
DOUBLE DETENTE 99/149
DRAGON SPIRIT ..... /145
DREAM WARRIOR 99/
DYNAMITE DUX 95/145
ELIMINATOR 99/159
EPYX 21 ..... 140/190
FIRE ..... /149
FIST AND THROTTLES ..... /129
FORCES MAGIQUES 139/
GAME SET MATCH 2 ..... 125/165
GAMES WINTER EDITION 99/
GAZZA'S SUPER SOCCER 135/175
GEANT D'ARCADE 2 ..... 149/219
GHOSTBUSTERS 2 ..... 95/135
GHOUL'N'GHOSTS 95/145
GOLD SILVER BRONZE 159/
GOLD HITS N° 3 ..... 110/
GOLDEN 7 ..... 99/
HARD DRIVIN' 85/135
HATE 99/
HEAVY METAL 95/139
HEROES OF LANCE 90/190
HUMAN KILLING MACHINE ..... /159
INDIANA JONES ARCADE 90/140
IZNOGOUD ..... /199
KICK OFF 135/175
KNIGHT FORCE 129/169
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD 140/190
LA COLLECTION CPC 159/225
LA COMPIL' OCEAN 149/225
LE LIVRE DE LA JUNGLE ..... /159
LEADERBOARD COLLECTION 159/
LED STORM 99/
LES 100 % A D'OR 140/190
LES AVENTURIERS ..... /120
LES BARBARES 145/195
LES BEST DE US GOLD 139/
LES FUTURISTES 120/160
LES HITS DE NOEL 95/
LES INCORRUPTIBLES 95/145
LES JUSTICIERS 140/190
LES PRIVES 120/160
LES VAINQUEURS 140/190
MAITRES NINJA 120/170
MANOIR MORTEVIELLE ..... /195
MARQUE JAUNE 125/165
MAXIBOURSE 125/165
MENACE SUR L'ARCTIQUE 99/129
MICKEY MOUSE 99/
MISSION EN RAFALE 120/
MOONWALKER 95/139
NETHERWORLD 99/
NIGHT RAIDER 99/
NINJA WARRIORS 95/145
OCEAN DYNAMITE 145/195
OPERATION THUNDERBOLT ..... /139
PAC MANIA 95/129
PACK AMSTRAD ..... /155
PETER PAN ..... /135
PHENIX NOIR 99/129
PURPLE SATURN DAY ..... /170
P47 ..... /129
QUARTERBACK ..... /149
R-TYPE 90/129
RAINBOW ISLAND 90/140
RALLY CROSS CHALLENGE 139/179
RETURN OF THE JEDI 90/129
RICK DANGEROUS 90/140
ROY OF THE ROVERS 99/
SOS OVOIDES 135/175
SCRAMBLE SPIRITS 90/129
SHINOBI 90/140
SIDE ARMS 99/
SKY HUNTER ..... 125 /165
SKYX ..... /120
SPACE HARRIER 2 ..... 90/129
SPIDERMAN 130/170
STARGLIDER 125/
STIPFLIP ..... /95
STREET SPORT BASKETBALL 99/
STRIDER 90/140
SUPER SCRAMBLE ..... /159
SUPER WONDERBOY 90/140
TEST DRIVE 2 (THE DUEL) ..... /165
THE DEEP 99/159
TOTAL ECLIPSE 95/
TURBO OUTRUN 95/145
WILD STREETS 135/170

K7/DISQUETTES

PROMO 90F

A VIEW TO KILL 90/
ACTION REPLAY 90/
ALTERNATIVE WORLD GAMES 90/
ANARCHY 90/
BEST OF CODE MASTERS (VOL 1) ..... /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 2) ..... /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 3) ..... /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 4) ..... /90
BLUE STAR ..... /90
BLUE WAR ..... /90
BOULDER DASH 90/
BRIDE OF FRANKENSTEIN 90/
BUDGET FAMILIAL ..... /90
CAMELOT WARRIORS 90/
CHALLENGE OF THE GOBOTS 90/
CHAMONIX CHALLENGE ..... /90
CHAMPIONSHIP SPRINT ..... /90
CHAMPIONSHIP BASKETBALL ..... /90
CHARLIE CHAPLIN 90/
CHARTBUSTERS 90/
COMPUTER CLASSICS 90/
COMPUTER HITS 4 ..... 90/
CONTINENTAL CIRCUS 90/90
DANDY 90/
DARK SPECTRE ..... /90
DEACTIVATORS 90/
DEATHRIDE 90/
DEATHSCAPE 90/
DOGFIGHT 2187 ..... 90/
ERE HITS VOL 1 ..... /90
FREDDY HARDEST 90/90
GALACTIC GAMES 90/90
GEE BEE AIR RALLYE 90/
GETDEXTER 2 ..... /90
GIFT PACK THRILLER ..... /90
GREYFELL 90/
HEARTLAND 90/
HI-JACK 90/
HIGH FRONTIER 90/
HIVE 90/
HOWARD THE DUCK 90/
HYBRID 90/
IK PLUS ..... /90
IMPOSSABALL 90/
ISS ..... /90
KARNOV ..... /90
KILL UNTIL DEAD 90/
KILLER RING 90/
L'ANGE DE CRISTAL ..... /90
LA FORMULE ..... /90
METRO 2018 ..... 90/
1000 BORNES ..... /90
MONOPOLIC 90/
MOVIE ..... /90
PETER BEARSLEY 90/
POWER PLAY 90/90
PULSATOR 90/
4x4 OFF ROAD RACE ..... /90
QIN ..... /90
RAMBO 3 ..... 90/
RANARAMA ..... /90
RENEGADE 3 ..... 90/
SARACEN ..... /90
SEPULCRI 90/
SOCCER 86 ..... 90/
SPACE ACE 90/
SUPER FLIPPARD ..... /90
SUPERMAN 90/
SUPER SKI 90/90
SUPER SPRINT ..... /90
SUPREME CHALLENGE 90/
SURVIVOR 90/
TAI PAN 90/
THE EYE 90/
THEY STOLE A MILLION 90/
THING ON A SPRING 90/
TOURNAMENT 90/
THRILL TIME GOLD 90/
TRIAXOS 90/
V ..... /90
20 000 AVANT JESUS-CHRIST ..... /90
WERNER 90/
WONDER BOY ..... /90

(Dans la limite des stocks disponibles)

BON DE COMMANDE A ENVOYER A
BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Adhésion au club	+ 150 F
Carte club N°.....(-10% sauf promo)	-
Frais de port jeux : 20F ; matériel : 100F ; 50 disquettes vierges : 30F (+10F par 50 suppl.)	
Total à payer =	

NOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE.....CODE POSTAL .....
Tél. : .....
TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR .....
..... K7 ☐.....DISK ☐

MODE DE PAIEMENT :
☐ **CHEQUE**
☐ **MANDAT-LETTRE**

DOSSIER

L'ARCHIMEDES PREND DES RISQUES !

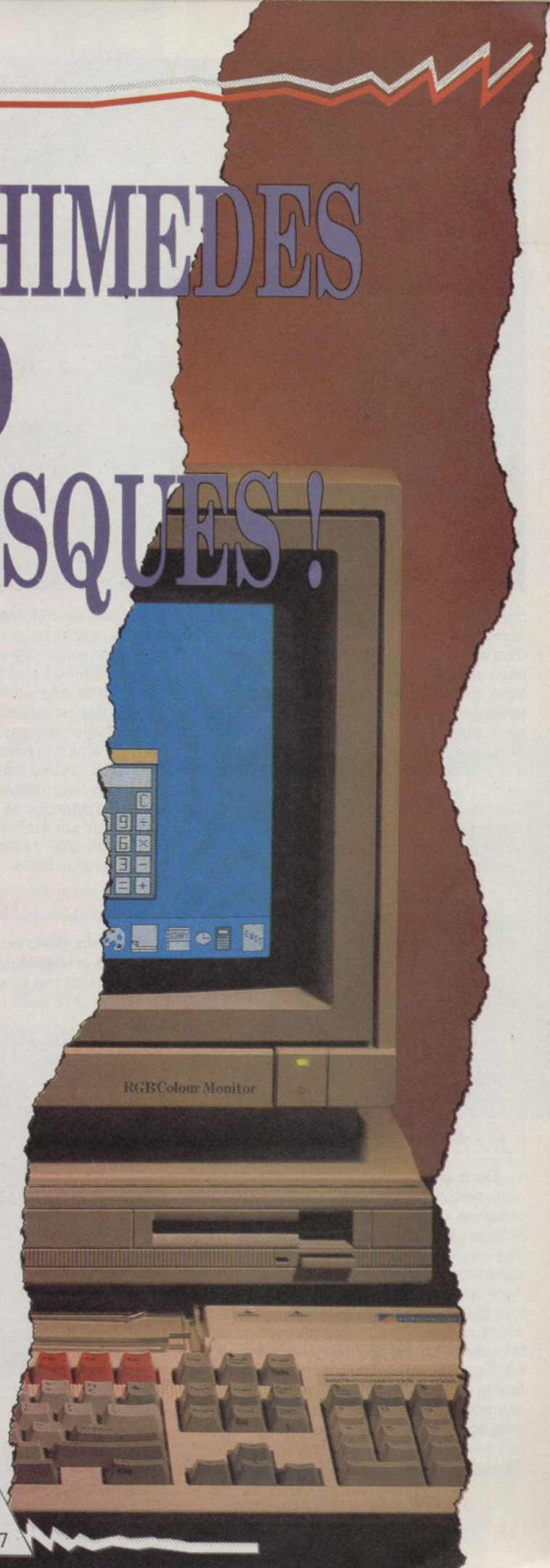
Nous avions scoopé sur sa naissance

dès le premier numéro de Micro News fin 87.

Aujourd'hui il est toujours là

- toujours trop cher pour le commun des micromortels (7990 F)-

mais il y a des nouveautés !

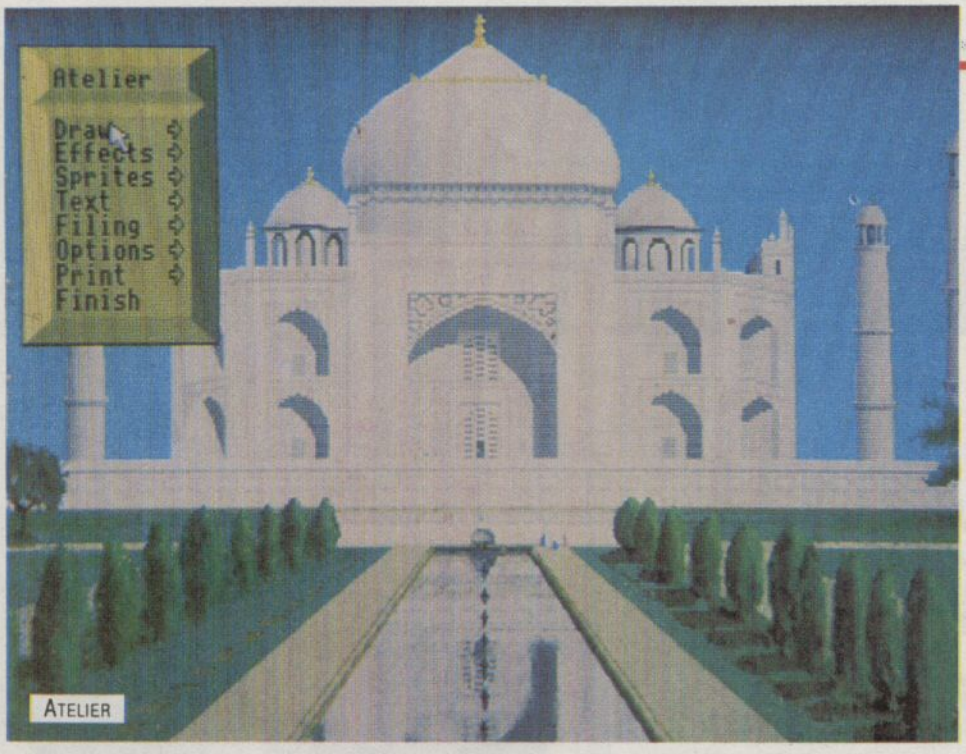


Rappelons d'abord rapidement les spécifications graphiques de la machine : en résolution, de 160 à 1024 pixels en largeur par 256 à 976 en hauteur avec, à disposition, de 2 à 256 couleurs parmi 4096. Au total 21 différents modes graphiques. Nous nous intéresserons aux modes les plus courants, soit 640 x 256 - 16 couleurs, et 640 x 256 - 256 couleurs.

Pour ce dernier existent deux programmes de dessin remarquables : **ProArtisan** de Clares et **Atelier** de Minerva Software.

ProArtisan, qui comporte toutes les fonctions habituelles d'un *Deluxe Paint*, apporte cependant beaucoup plus au niveau des options "fill" (remplissage). Cela grâce à la palette de 256 couleurs qui offre des possibilités de dégradés, de mélanges et d'effets divers très étendues. De plus, c'est incontestablement au niveau de la vitesse que ce programme prend le pas sur ses homologues.

Ce n'est pas le cas d'*Atelier*, qui témoigne à l'utilisation d'une lenteur exagérée - vraiment dommage, car



mis à part ce léger défaut, il offre un grand nombre d'effets impressionnants ! Possédant des fonctions "fill" encore plus développées que *ProArtisan*, il permet de rendre sans difficulté des illusions de brillance, de reflets ou d'éclairage. Autre option utile, il vous autorise à réduire une zone d'écran avec une qualité extrême grâce à la technique d'"anti-alaising", principe de moyennes de couleurs sur le bord des objets. Cette technique n'est utilisable qu'avec un grand nombre de couleurs et les 256 qui sont disponibles font heureusement oublier les mauvais rétrécissements d'un *Deluxe Paint* ou d'un *Degas*. Mais la fonction la plus attirante d'*Atelier* consiste en la possibilité de copier une zone de l'écran avec une déformation qui se fait selon une fonction mathématique de votre choix. Ou alors, on peut encore coller cette zone autour d'une "bouteille" dont on a défini soi-même au préalable la forme. Enfin, en ce qui concerne le mode 16 couleurs, *Artisan 2* arrive à point nommé pour effacer les erreurs de son benjamin *Artisan* - les manques importants ont été comblés et la vitesse considérablement augmentée.

LES DESKTOP PUBLISHERS

Dans un domaine un peu dérivé maintenant, celui des "Desktop Publishers", on a pu observer une ruée de toutes les boîtes de softs qui, les unes après les autres, apportent leur contribution à la promotion de la machine dans le monde professionnel. Le premier fut Acorn en personne (fabricant de l'Archi) - au tout début avec l'**Acorn DTP**. Bien qu'il soit assez complet, il ne peut en aucune façon faire concurrence à **Impression**, de Computer Concepts. Ce dernier, autant dans sa facilité d'utilisation qu'au vu de la multitude de ses possibilités (ou de sa rapidité d'exécution) égale et même dépasse les performances des DTP actuels comme le célèbre *PageMaker*. Il travaille de plus en multitâches dans le bureau de l'Archimedes, assurant ainsi une compatibilité avec toutes les applications existantes - ce qui est primordial pour un programme de ce type. Autre caractéristique qui le met au-dessus des autres : il occupe très peu de mémoire, ce qui permet une utilisation remarquable sur machine IBM (ce qui n'était pas possible avec *Acorn DTP*). On attend encore impatiemment **Tempest**, de Clares, qui risque de faire fort dès sa sortie. Ce domaine se développe très vite en ce moment sur Archimedes et son utilisation professionnelle devrait s'imposer dans les délais les plus brefs.

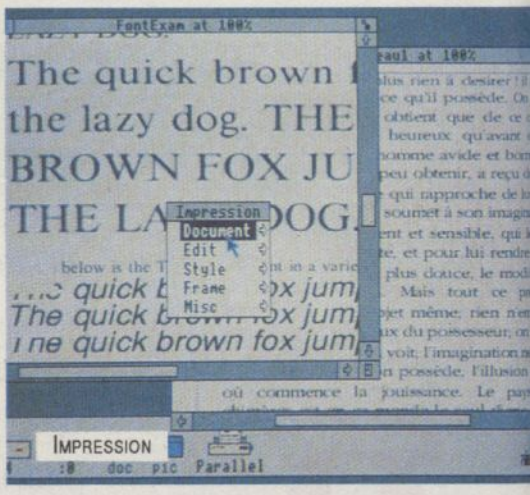
LE SON

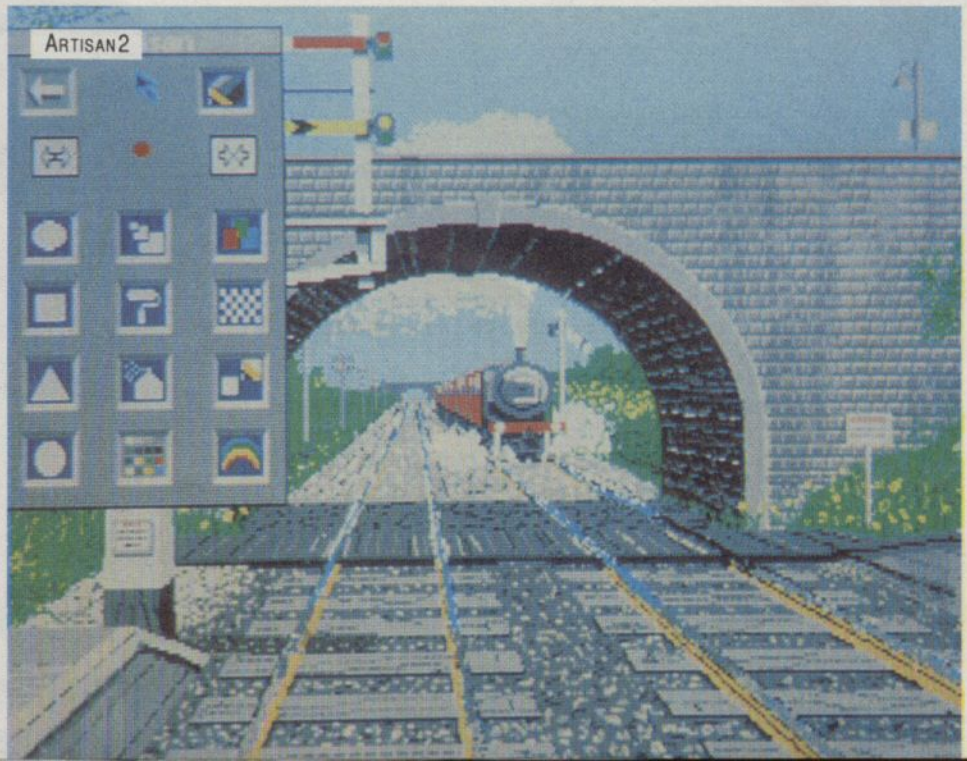
Passons donc au son avec **Armadeus** de Clares et **HighNote** d'Armadillo Systems. *Armadeus* tourne en multitâches, ce qui est un plus et offre quelques gadgets amusants - dont un affichage en temps réel de l'onde musicale, ou encore une décomposition en série de Fourier (également en temps réel) du son numérisé en entrée. Il est non seulement possible d'enregistrer des sons : on peut aussi les arranger de manière à créer de petites musiques - comme un *Sound Tracker* sur Amiga ou ST, mais extrêmement simplifié. Malheureusement, l'édition des sons ne se révèle pas très agréable, ni très simple. *HighNote*, en revanche, propose une facilité d'édition à ne pas négliger, avec des résultats tout à fait surprenants. De plus, ce logiciel permet le travail en stéréo et en 8 ou 16 bits, chose impossible quand on utilise *Armadeus* - qui ne supporte que le 8 bits mono.

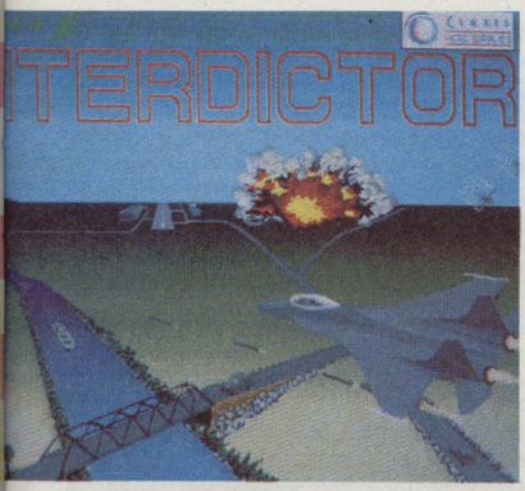
JEUX

Venons-en enfin aux jeux. Qui n'a entendu cette rengaine : "L'Archimedes c'est nul : il n'y pas de jeux !" ?

Peu à peu, des softs sont apparus (ils sont venus, ont vu et n'ont pas vaincu) et ont parfois créé quelques remous au sein de milieux indirectement concernés, comme







ceux de l'Amiga et du ST. On se souvient de *Zarch*, qui était incomparablement supérieur à son équivalent commodoriste ou atariste *Virus*. Souvenez-vous de *Conqueror* - un des premiers softs aussi sur Archimedes -, il est sorti il y un ou deux mois sur Amiga ! S'ils s'abaissent à pomper les seuls softs dont dispose cette machine, c'est qu'il y a une raison ! Ressentiraient-ils à l'égard de l'Archimedes un sentiment d'infériorité ?

Entrons dans le domaine des meilleurs avec **Interdictor**, excellent simulateur de vol de chez Clares. Pas trop de paysages, mais beaucoup de détails et une intéressante rapidité. Contrôlable en outre à la souris ou avec un joystick spécial vendu en option. Un autre simulateur, mais automobile cette fois : **E-Type**, de The Fourth Dimension. Une belle animation et des graphismes convaincants accompagnés d'effets plutôt amusants rendent le jeu très attractif. Pour les amateurs d'aventure, sachez que tous les Magnetic Scrolls (*Corruption*, *Jinxter*, *Fish* etc.) sortent désormais en même temps sur l'Archi et sur les autres bécanes. Et bientôt seront à disposition *Out Run*, *After Burner* et peut-être même *Hard Drivin'* !

HARDWARE

Dans les cartes d'extension existent deux produits particulièrement intéressants : le **Multi-IO Podule** de Brainsoft et la **Carte 32 768 Couleurs** d'Arvis.

Le premier comprend, sur la même carte, un numériseur vidéo, un numériseur audio-stéréo, une prise joystick analogue, une seconde sortie RS232 et 4 socles pour ROM et EPROM permettant de conserver en permanence l'accessibilité des programmes - ainsi qu'on le fait sur un RAM disk. La qualité d'ensemble est d'un niveau acceptable, sans plus, mais ce qui fait craquer l'utilisateur, c'est le prix dérisoire d'environ 1200 F pour le tout !

La *Carte Arvis 32 768 Couleurs*, elle, reste tout de même réservée aux professionnels ; elle se combine avec un genlock et permet ainsi d'obtenir une incrustation d'image en 32 768 couleurs et une numérisation en temps réel de même qualité.

Mais l'événement principal de 89 en matière de hardware demeure la sortie du nouveau processeur **Arm3**, qui est désormais vendu sur une carte d'extension compatible avec tous les modèles actuels - sauf l'A3000.

On se souvient des performances de vitesse de l'Archimedes. Eh bien avec l'*Arm3*, il va au minimum six fois plus vite et même beaucoup plus si les applications sont écrites en conséquence ! De plus, il ne présente absolument aucun problème de compatibilité, tous les softs fonctionnent ! Si toutefois un programme tournait trop vite, il est tout à fait possible de mettre le processeur en mode *Arm2* (processeur actuel).

En conclusion, on peut affirmer désormais que l'Archimedes n'est plus une machine désertée par les logiciels et les jeux. Il ne vous reste plus qu'à séduire une riche héritière pour voir s'ouvrir devant vous le monde du vieux mathématicien de Syracuse... A ce sujet, Eric Satyre vous donne sa "martingale d'Archimède" - aussi infaillible qu'aquatique - pour draguer à la piscine : "Mademoiselle, saviez-vous que tout corps plongé dans un liquide subit une pression verticale, dirigée de bas en haut, égale au poids du fluide déplacé et appliquée au centre de gravité de ce corps ? Laissez-vous aller dans l'eau - mes bras virils et musclés, positionnés sur vos deux flotteurs, sont là pour vous empêcher de couler - et fermez les yeux pour mieux sentir l'ampleur de cette poussée. La sentez-vous bien, mademoiselle ?" Il paraît que ça marche à tous les coups...

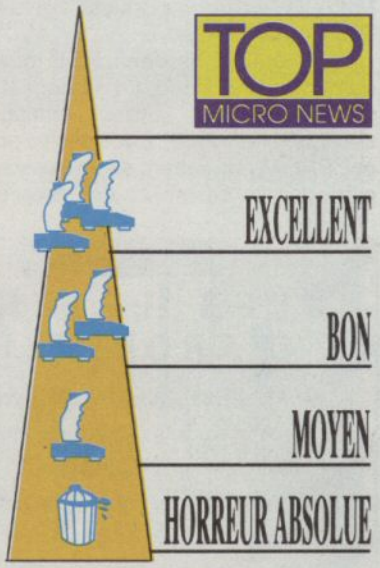
Fred Schaerlig

LES LETTRES D'ARCHIMEDES

Malgré des qualités que personne ne remet en cause, l'Archimedes ne jouit pas d'une grande popularité en France. Néanmoins, comme cela arrive souvent dans le cas des machines "intimistes", ses possesseurs constituent un véritable pool de passionnés qui ne rechignent pas à faire partager l'amour qu'ils éprouvent pour leur bécane. C'est le cas de Michèle et Brice Defeyer (ce dernier ancien rédacteur de Micro News) qui viennent de se lancer tête baissée dans la réalisation d'un fanzine nommé **Archimage**. Le numéro 1 - daté de janvier 1990 - ne compte que 4 pages pleines d'infos mais ne demande qu'à grossir. *Archimage* : 4, allée des Vignerons, 78310 Coignères. Un revendeur spécialisé y va également de sa lettre aux utilisateurs : il s'agit d'**Agora** qui édite **Arc-Mag** - auquel tous les utilisateurs de l'Archimedes sont invités à envoyer leurs news ou articles divers. *Agora* : 4, rue Nouvelle, 95290 L'Isle-Adam ou **3615** code **SER*Agora** .

Produits cités	Producteur	Prix approximatifs
ProArtisan	Clares	1 500 F
Artisan 2	Clares	300 F
Atelier	Minerva Software	1 000 F
Impression	Computer Concepts	1 500 F
Armadeus	Clares	500 F
HighNote + numériseur	Armadillo Systems	2 000 F
Interdictor	Clares	300 F
E-Type	The Fourth Dimension	150 F
Multi-IO Podule	Brainsoft	1 200 F
Carte 32 768 Couleurs	Arvis	20 000 F
Carte Arm3	Aleph One	7 000 F

TOPS SOFTS



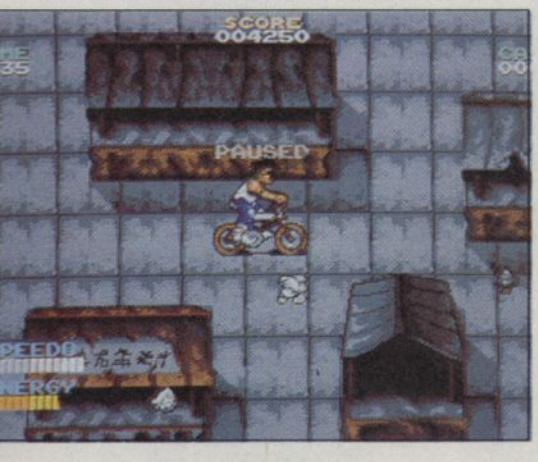
TOP
MICRO NEWS

SKIDZ

A fond la gomme, en skate ou en bike - dans un parcours du cœur battant !

Ce jeu au nom... matopée ! - essayez de le prononcer devant un miroir et vous m'en direz des nouvelles - s'appelle *Skidz*. Oui, c'est bien vous, là, on dirait un requin de la politique que je ne nommerai pas. Mais revenons à nos basketboards ! Vous allez en baver pour parvenir à vos fins, heureusement votre coup de pédale légendaire et vos exploits en planche à roulettes vont sauver les meubles. Dès la page de présentation, vous devrez choisir entre le skate ou le bike. Puis, votre engin sélectionné, en avant vers le théâtre de vos futurs exploits. Si vous êtes un fonceur, plongez dans l'univers crasseux des rues de New York et des alentours : un parc, le bord de mer, un chantier, Chinatown ou le canal. Les tableaux sont superbement réalisés - le principe du jeu rappelle *Paperboy* - et la multitude d'objets en mouvement à l'écran dépasse presque l'entendement. Une fois à pied d'œuvre, vous devrez ramasser tous les déchets, papiers sales, boîtes de Coca et finir votre parcours dans le temps imparti. Des bonus sont disséminés un peu partout : par exemple des horloges vous fourniront de précieuses minutes ou des pièces de monnaie vous permettront d'équiper votre bolide. Chaque circuit regorge de rencontres désopilantes, cela va de la vieille grand-mère qui traverse au dernier moment au pigeon qui se jette sous vos roues. A vous d'avoir le bon timing, de sauter par-dessus les obstacles et de terminer en boulet de canon. Une option course vous permettra de concourir avec un adversaire à travers un dédale de routes cahoteuses et de décharges de pneus. Un excellent soft qui associe à merveille plaisir ludique et jouabilité. Roulez, roulez, jeunesse !

Disquettes Océan pour Amiga. Existe également sur Atari ST. **J.-P.L.**

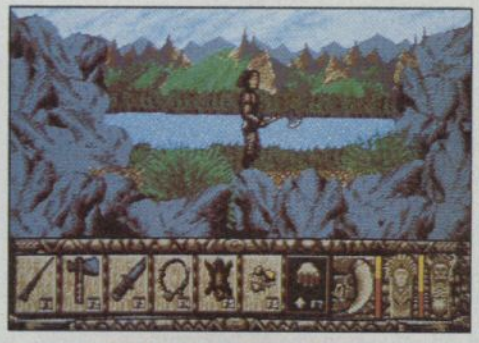


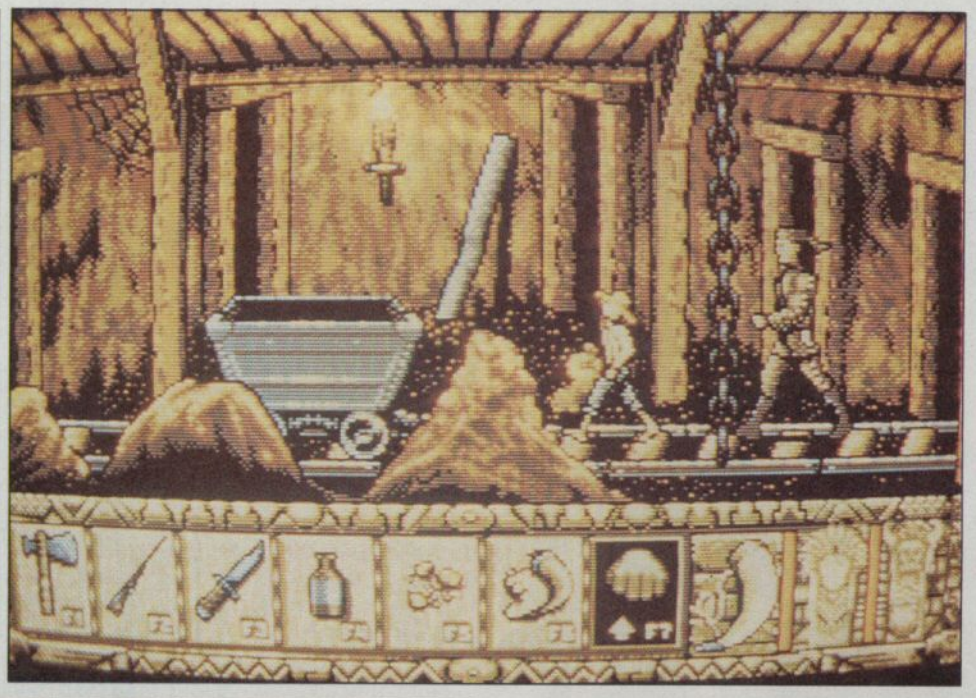
TOP MICRO NEWS

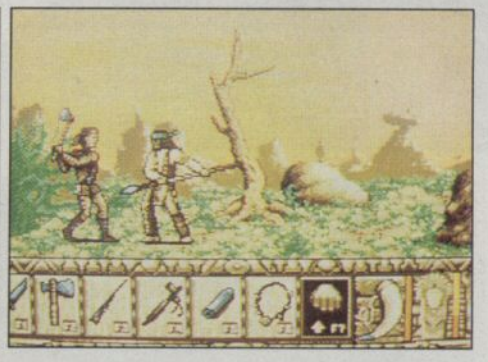
COLORADO

Dans la meilleure tradition du western, courez sur vos mocassins à la recherche du trésor qui changera votre vie...

Un léger reproche avant de commencer : après *Targhan*, *Le Fétiche Maya*, maintenant *Colorado* et en attendant *Starblade*, il va peut-être falloir changer de disque chez Silmarils ! Car tous ces softs reprennent - à quelques détails près - le même système de jeu. Les mouvements du personnage sont quasi identiques d'une aventure à l'autre et toutes ces procédés (au demeurant formidables) finissent à la longue par lasser. Cela dit, la formule se révèle intéressante et a fait ses preuves dans le domaine de l'aventure-action.







Ce coup-ci donc, une intrigue au parfum de western nous entraîne sur les rives de la South Plate River à la recherche du secret des Pawnees : la mine d'or de Pohacontas. La route semble interminable au trappeur solitaire et les contrées qu'il traverse sont souvent hostiles, peuplées d'Indiens belliqueux, de grizzlys ou de bandits sans scrupules. La diversité des paysages comme celle des ennemis impressionnent au plus haut point... La beauté des graphismes - montagnes rocheuses, étendues neigeuses ou canyons escarpés - recréent l'atmosphère fascinante de l'Ouest sauvage. On se croirait dans un récit de Jack London ou de Fenimore Cooper. Si la partie aventure demeure assez simple (il s'agit le plus souvent de collecter des objets pour en faire le troc avec les Indiens ou avec Mac Biggle le marchand ambulant), la partie arcade exige un bon timing dans l'action et des choix judicieux entre les trois armes disponibles : fusil, hache et poignard... On n'élimine pas de la même façon le dernier des Mohicans et un ours des montagnes ! Enfin, les palpitantes descentes de rapides en canoë ajoutent encore du sel à une aventure qui n'en manquait déjà pas !

Disquette Silmarils pour Atari ST. Prévu aussi sur Amiga. **A.N.**

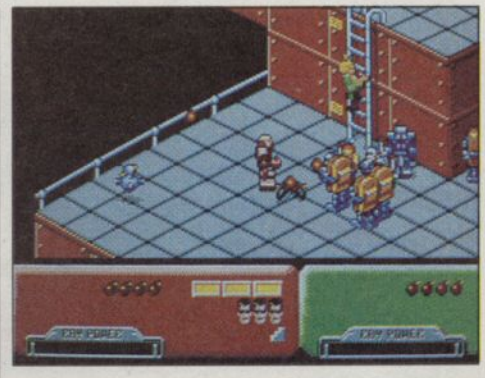
TOP MICRO NEWS

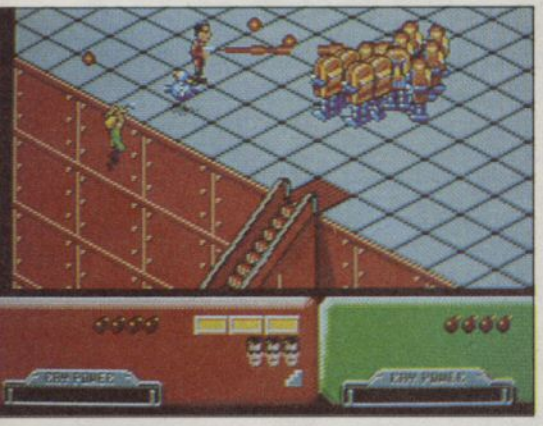
ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS

Des robots monstrueux veulent se payer la Terre ? Pas de panique, Jake et Duke sont là.

Horreur et damnation ! Les odieux reptiles de la planète X ont asservi des centaines d'humains. Pire, ils les ont forcés à bâtir une armée de super-robots destinés à prendre le contrôle du monde. Notre race est-elle condamnée ? Jake et Duke ne le pensent pas. Ils foncent au cœur de l'action pour stopper ces monstres de ferraille.

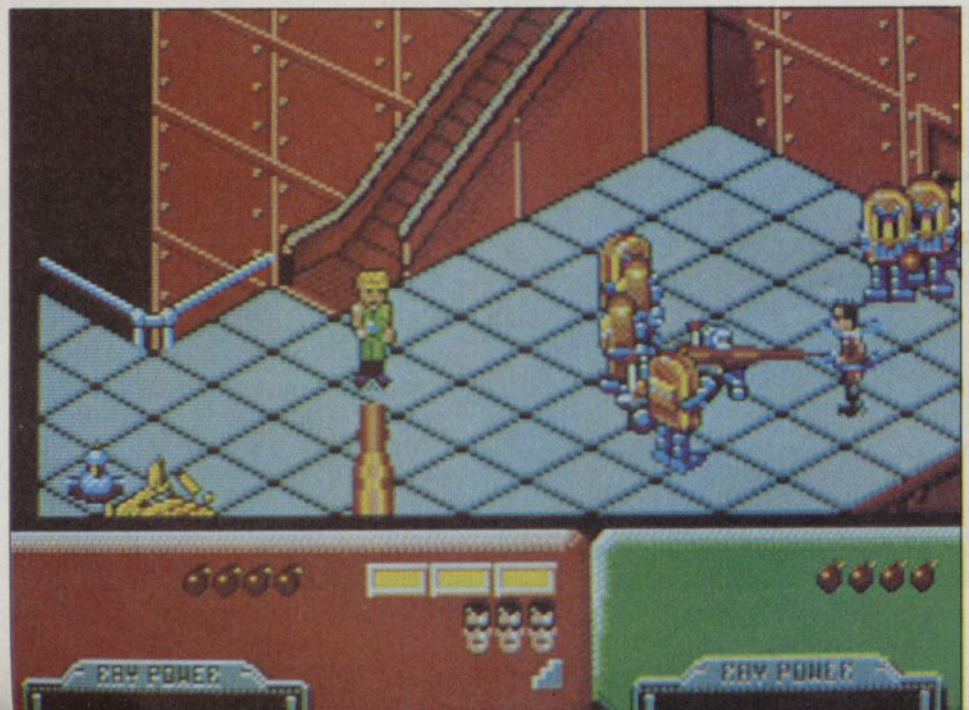
La 3D s'accompagne de toute une panoplie de monstres hideux et d'armoires à surprises





- hommage aux films de série B. Pas besoin de se creuser les méninges : il suffit de donner la charge, armé de son pétard, en faisant un carton sur tout ce qui n'a pas apparence humaine. A la fin de chaque niveau, vous affrontez sauvagement un gigantesque robot d'une force phénoménale et disputez une course jusqu'au niveau suivant, à moto dans un labyrinthe. Le charme de cette bouffonnerie science-fictionnesque réside tout entier dans ses graphismes colorés, qui insufflent au jeu l'atmosphère si particulière des comics. Les machines folles, les ascenseurs dans l'usine, les robots adorables mais meurtriers et l'animation des deux mecs branchés et cools recréent avec brio l'ironie masquée du coin-op de Tengen. Tout le sel et le jus viennent de la présentation et de la réalisation, car *Escape...* en lui-même ne casse pas des briques du point de vue de l'originalité. Sans les décors, les graphismes et l'ambiance super, vous obtiendriez un bon soft pas trop spectaculaire. Avec ceux-ci, il se transforme en une haletante chasse aux robots.

Disquette Domark pour Atari ST et Amiga. Egalement disponible sur Amstrad CPC, C64, PC & compatibles. **K.H.**



FIRE-BRIGADE

Voilà le type même de logiciel qui devrait plaire aux fondus du wargame et aux inconditionnels de stratégie militaire. Bénéficiant d'une difficulté importante et d'une présentation austère, il ne saurait attirer les débutants. Seuls les initiés, les braves qui ont déjà traversé mille et une batailles pourront tirer leur épingle du feu nourri qui va leur tomber dessus. Plantons le décor...

Le 3 novembre 1943, dans les plaines gelées qui entourent la ville de Kiev, se déroulent des combats meurtriers. Les troupes soviétiques tentent de résister à l'offensive de la Wehrmacht, mais des mouvements de chars contraignent Ivan à se réfugier dans les faubourgs de la ville. Ce soft vous replonge dans le drame de ce siège mené sans pitié et vous propose de mettre en pratique vos facultés de grand stratège de la Seconde Guerre mondiale. Trois scénarios figurent sur la disquette... Difficile, ardue et très pointue, cette simulation exigera du commun des mortels un acharnement quasi thérapeutique. Dieu que la guerre est monotone !

Disquette Panther Games pour Atari ST. Existe également sur Amiga, PC et compatibles et Macintosh. **J.-P.L.**

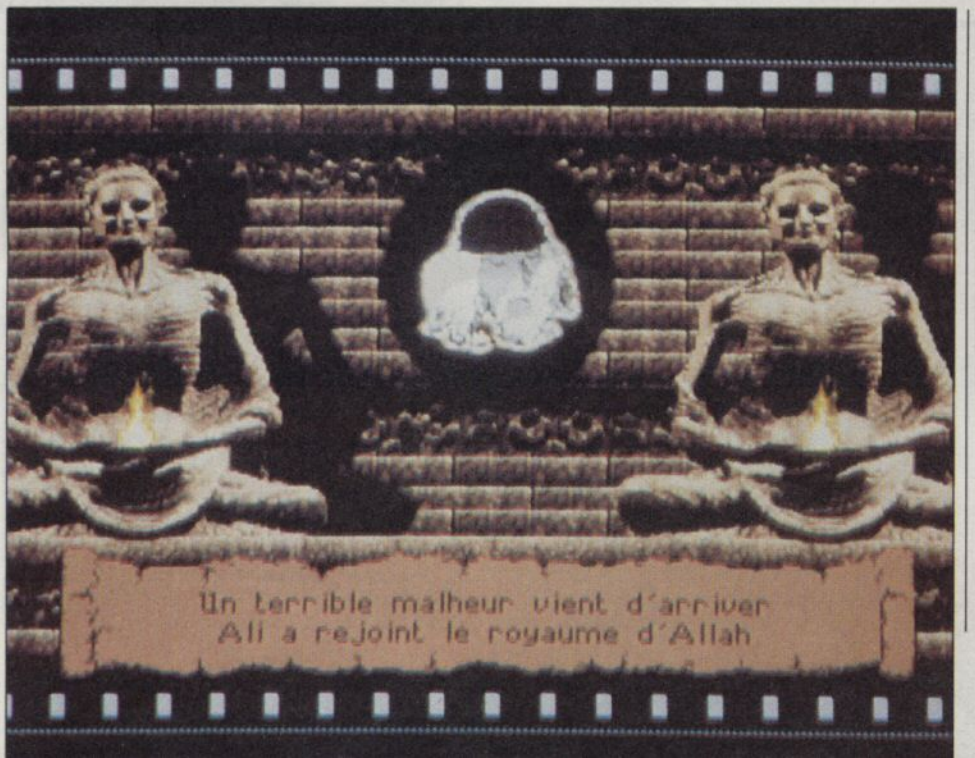
TOP MICRO NEWS

KHALAAN

Au royaume de Khalaan, chacun rêve de devenir calife à la place du calife et de charmer les serpents de l'ambition...

La nouvelle production de Chip ressemble beaucoup aux précédentes réalisations de cet éditeur (*Jeanne d'Arc, Nil Dieu Vivant*). On serait tenté d'affirmer que ça tourne à la routine ! Car il faut bien le reconnaître, seul un changement de décors nous mène hors des sentiers battus. Certains seront sensibles aux charmes de ce logiciel, parfaitement réalisé. On aime ou on n'aime pas, en tout cas chapeau... Hep, siouplaît - le tapis volant... direction le royaume de Khalaan !

Un véritable souk règne dans ce bled - quatre puissants et cruels califes se partagent le pouvoir. Pillage, guerres, vols et espionnage constituent leur loukoum quotidien. Ces rapaces à la voracité dévastatrice ne souhaitent qu'une chose : terrasser un étrange envahisseur et ainsi devenir Grand Calife. Comme d'habitude vous disposez d'une multitude d'actions à gérer au mieux : lever une armée, conquérir des forteresses, faire du commerce, voler, former des caravanes etc. La liste pourrait continuer, aussi interminable que le sommeil d'un



derviche gâteux. En plus de cet aspect purement stratégique, des scènes d'arcade (tirer avec un arc sur vos adversaires ou batailler sur les flots bleus) viennent mettre du piment dans ce logiciel vraiment très pointu, mais à réserver avant tout aux esprits malins qui souhaitent muscler leur cerveau.

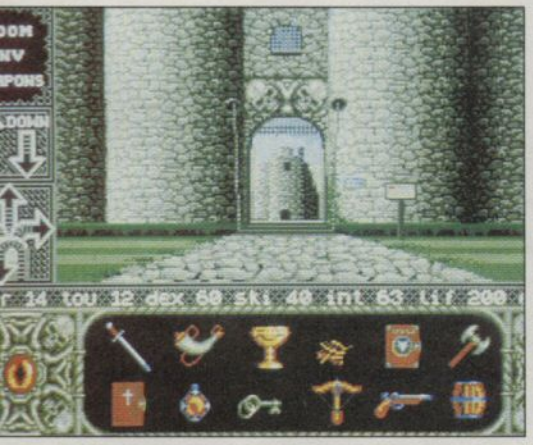
Disquettes Chip pour Amiga. Existe également sur Atari ST. **J.-P.L.**

TOP MICRO NEWS PREVIEW

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

En Amérique, Elvira est une personnalité. La reine de l'horreur s'apprête à ensorceler l'Europe de ses charmes certains...

Voilà toute l'affaire : la pauvre petite Elvira a ressuscité par accident un ancêtre adorateur du Démon alors qu'elle tentait de restaurer les ruines d'un château dans lequel elle avait autrefois vécu... Un orage éclate soudain, et d'étranges bruits déchirent la nuit : la reine Emelda se met à hanter les couloirs du castel sous de multiples apparences car cette royale personne - esclave jurée du Malin - appartient plutôt au genre fantôme. En fait, son intervention a pour objectif la destruction de l'Univers dans son intégralité et c'est vous, jeune chasseur de spectres sans aucune expérience, qui avez hérité du boulot qui consiste à lui mettre des pieux dans les roues. L'aventure d'*Elvira*, gérée entièrement par icônes, se présente comme un mélange (en vue subjective) d'énigmes et d'action...



La chasse aux monstres comporte une recherche de divers objets, la résolution de problèmes et la préparation de sorts. Mais comme vous n'êtes encore qu'un apprenti "ghostbuster", il vaut mieux laisser Elvira se charger des tours de passe-passe. Procurez-lui les ingrédients nécessaires (indiqués dans le Livre des Sorts) et laissez notre supervamp faire le reste. Cela relève de la gageure que de faire passer l'horreur sur micro, mais si le soft tient effectivement les promesses de la démo, on pourra dire qu'Horrorsoft a parfaitement tenu le pari. Les excellents graphismes animés, les sons digitalisés terrifiants et la tension apportée par une musique de mélodrame angoissante contribuent à faire d'*Elvira Mistress of the Dark* un soft qui va vous donner des frissons dans le dos !

Disquette Horrorsoft pour Amiga, également disponible sur Atari ST, C64, PC et compatibles. **K.H.**

LEAVIN' TERAMIS

Au fin fond de l'espace intersidéral, des aliens ont pris le contrôle d'un vaisseau terrien et en ont massacré tous les occupants. Tous sauf un, qui a réussi à se planquer dans un coin et va maintenant devoir traverser tout le vaisseau avec à ses trousses une horde d'aliens déchaînés. Manque de pot, le survivant (pas pour longtemps) en question, c'est vous ! Un pistolaser à la main, vous parcourez les couloirs au pas de course car un imbécile a enclenché le compte à rebours du système d'autodestruction - ce qui ne vous laisse

que quelques minutes pour fuir chaque zone. Heureusement, vous pouvez vous équiper et vous refaire une santé en récupérant les armes et les provisions larguées la veille du drame sur les plates-formes extérieures. Pour cela, une seule méthode : réduire en bouillie l'alien gluant qui vous attend dehors, tranquillement assis sur la porte du sas interdisant l'approche des lieux qui renferment tout ce dont vous avez besoin. Et à la fin de chaque zone, vous affronterez l'inévitable monstre de service. Comme vous le savez, dans ce genre de réception il est de bon ton de ne pas arriver les mains vides... Un gros flingue à neutrons devrait faire l'affaire. Et n'hésitez pas à tirer dans le dos si c'est nécessaire : de nos jours, ceux qui viennent d'outre-espace respectent si peu les usages...

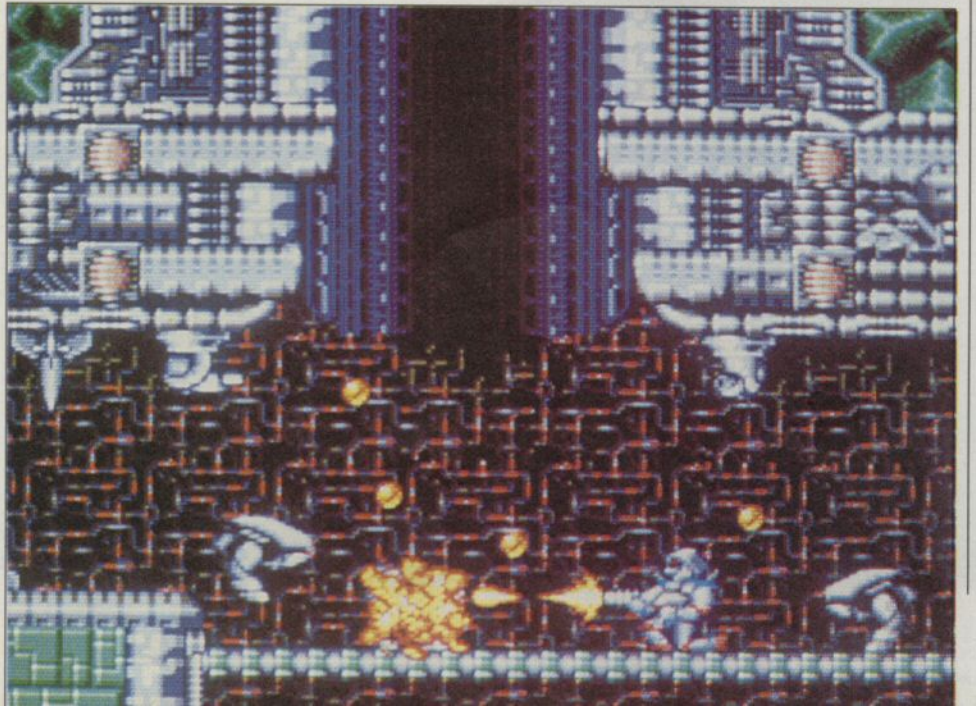
Disquette Grandslam pour Atari ST et Amiga. **M.L.**

TOP MICRO NEWS

TURRICAN

Je tue : ils ricanent... jaune. Pas très original, mais dynamique en diable !

Evidemment, on ne peut pas tout avoir... Plus de 1300 écrans, une animation réussie, une vingtaine de musiques, une action soutenue et des pièges terrifiants - vous n'allez pas demander en plus que le scénario soit autre chose que l'histoire du courageux guerrier qui part combattre à coups de laser le méchant alien qui répand la terreur dans la région ! Prenez plutôt le joystick et vous allez voir que l'important, c'est bien ce qu'il y a dans la boîte. Armé d'un puissant laser et animé d'une démarche plus virile que celle de Schwarzenegger dans Conan, vous parcourez les décors de ce monde sans pitié à la recherche de crétins à carboniser, tout en semant ici et là quelques mines - histoire de détendre l'atmosphère ! Avantage du laser Moulinex en votre possession : si vous laissez le bouton de tir enfoncé, il se transforme en un véritable lance-flammes orientable - très pratique pour faire flamber les omelettes norvégiennes, mais aussi les extraterrestres belliqueux et les murs infranchissables ! Un petit coup de joystick vers le bas, une pression sur la barre d'espace, et voilà que notre superguerrier se met en boule. Non, non, pas en colère... en boule, je sais ce que je dis ! Transformé en une petite balle hérissée de piquants, vous allez pouvoir vous faufiler dans des couloirs étroits où même Philipe Bouvard tout nu et enduit de vaseline ne parviendrait pas à se glisser. Bien sûr, vous récoltez au passage des capsules de bonus qui peuvent vous rendre momentanément invincible, améliorer votre puissance de feu ou plein d'autres choses indispensables pour affronter les sempiternels monstres de fin de niveau. Le premier est un énorme poing qui tente de vous écraser comme un vulgaire morpion et le second un piranha géant qui vous attaque sur une musique fortement inspirée de celle des *Dents de la mer*. On en redemande !



Disquette Rainbow Arts pour Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et C64. **M.L.**

HOYLE'S BOOK OF GAMES

Le test de ce soft pose un sacré problème de conscience et comme dirait mon pote Raymond de Ringardville, le plus grand buveur de cidre normand que la terre ait jamais porté, c'est pt'êt'bon ou pt'êt'pas... Après cette sentence éclairante, revenons à nos moutons de pré-salé car (comme vous ne l'avez certainement pas encore deviné) il s'agit d'un logiciel qui vous fera battre le carton. Au programme de ce divertissement familial : solitaire, gin-rummy, crazy 8's, old maid, cribbage et hearts. A part les deux premiers cités, le reste est - pour un public moyennement franchouillard - directement issu de la quatrième dimension. Les connaisseurs apprécieront car la réalisation est impeccable et pleine d'humour, notamment le choix de vos adversaires : dix-huit concurrents parmi lesquels de nombreux héros des jeux Sierra (Larry, la Princesse Rosella etc.). Alors, à moins d'être un amateur éclairé, préférez une belote entre amis.

Disquettes Sierra pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles. **J.-P.L.**

TOP MICRO NEWS

STAR SHIP RENDEZ-VOUS

**Chaudes devant, brûlantes derrière.
Jouez de l'orgasme aux cent tuyaux !**

Ce test est rigoureusement et totalement interdit aux moins de 18 ans. Les cartes d'identité seront exigées à l'entrée, on n'a pas envie de voir débarquer dans nos locaux la famille Censuros au complet. Ce qui va suivre risque d'émouvoir les âmes sensibles et de rendre sourds pas mal d'entre vous. Imaginez le délire, ce soft - totalement concacré aux joies du sexe - vous invite à contempler des estampes japonaises au fin fond de la galaxie... Dans un monde imaginaire (pas de chance) totalement débridé, vous allez affronter au corps à corps de délicieuses créatures offertes à tous vos désirs. Avant de vous livrer à un combat "cent glands" sur fond de charmes intimes, vous devrez ramasser dans un labyrinthe les outils indispensables à l'étalon que vous êtes : langues à géométrie variable, vibromasseurs, aphrodisiaques, battes de baise-ball (glups !)...

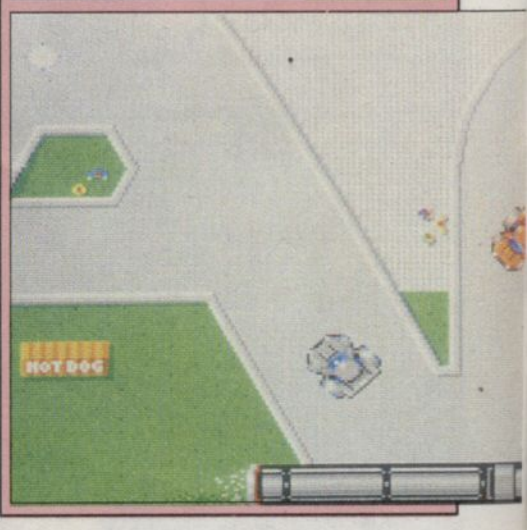
Votre seule chance de survie : faire jouir à défonce-moi-ça toutes ces diablesses - les dessins sont hyperréalistes et hardos ! Si vous y parvenez, vous aurez le plaisir de vous occuper d'une superbe blonde digitalisée. Mon Dieu, que ne fait-on pas avec 8 bits !

Disquettes Scaptrust pour MSX2 & MSX2+. **J.-P.L.**

HOT ROD

Cette course de voitures pas très réussie vous propose 30 parcours dans des conditions météorologiques variées (pluie, neige, glace... éclaircies en fin de matinée - mais temps couvert sur le reste du pays. Demain, nous fêterons les Frédéric et le soleil se lèvera à...). Vous prenez le départ de chaque course avec une quantité d'essence limitée et autant vous prévenir tout de suite : en cas de panne, vous serez impitoyablement éliminé. Entre chaque étape, vous pouvez bien sûr acheter des équipements qui amélioreront les capacités de votre voiture. Presque injouable au début, le soft devient rapidement énervant. Votre véhicule accroche le bord de la route, réagit parfois trop rapidement aux commandes... De plus, lorsque la voiture de tête sort de l'écran, vous êtes automatiquement "téléporté" à ses côtés et perdez un certain nombre de litres d'essence, ce qui provoque un bordel monstre dans le cas où vous jouez à plusieurs. Seul intérêt : l'option qui autorise le jeu à quatre simultanément (mais avec un dédoubleur de joystick). Un peu léger...

Disquette Activision pour Amiga, ST et C64. **M.L.**

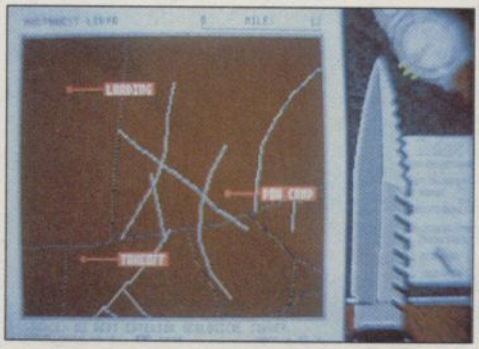


TOP MICRO NEWS

LHX ATTACK CHOPPER

Saisissez votre chance de piloter un hélicoptère de combat expérimental...

Comment pourriez-vous refuser ? Avec les extraordinaires capacités de son radar et son incroyable maniabilité, voler et anéantir l'ennemi devient un véritable plaisir... Vous aurez à choisir parmi des centaines de missions avec différentes conditions météorologiques - de jour comme de nuit. Quatre hélicoptères performants



vous sont proposés (le fameux LHX, l'Opsrey Tilt-Rotor, l'Apache et le Black Hawk), qui vous amèneront à la rencontre de l'objectif prioritaire au travers de cinq niveaux : plus vous avancez, plus la résistance de vos adversaires augmente.

Les graphismes se révèlent plus réalistes que dans la majorité des simulateurs de vol de ce genre car vous pouvez viser les appareils adverses sur la ligne d'horizon, au lieu de les voir passivement s'afficher au milieu de l'écran lorsque le programme se met en route pour traiter cette nouvelle donnée. Tout apparaît alors de façon très détaillée : véhicules terrestres, constructions et autres appareils volants... et même de minuscules passants, tout en bas !

Aucune simulation de vol ne serait supportable sans l'habituel choix d'angles de vue en intérieur et en extérieur. LHX comporte seulement 11 vues de l'extérieur - dont une représente le nez d'un missile. Mais

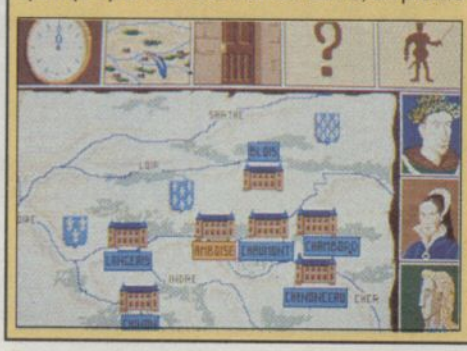
qu'importe l'aspect visuel, le plus important est la vitesse d'affichage à laquelle même le plus simple des PC travaille... Sur un PC rapide, une autre version permet d'aller encore plus vite ! Tout cela s'accompagne d'un manuel de 120 pages, d'une carte du terrain et d'un mémento des touches du clavier. A voir absolument par tout fan des simulateurs...

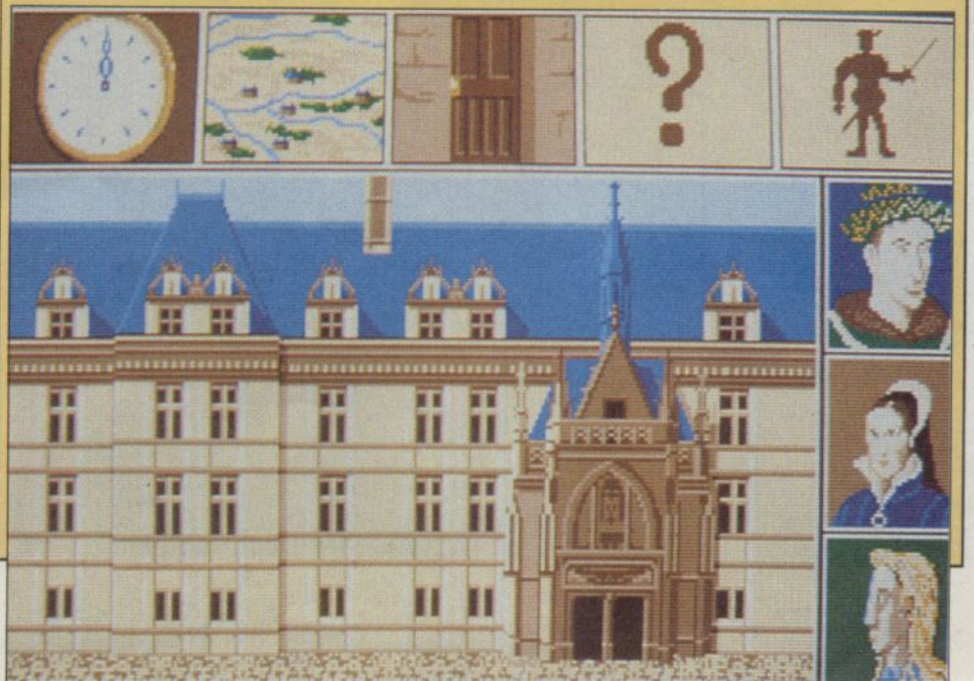
Disquettes Electronics Arts pour PC et compatibles. **K.H.**

INTRIGUE A LA RENAISSANCE

Les férus d'histoire et les passionnés des quinzième et seizième siècles trouveront peut-être des points positifs à ce logiciel qui s'adresse à toute la famille. Après une entrée en matière pour le moins déjà vue puisqu'il s'agit d'un énième vol de machine à explorer le Temps par un dangereux criminel prêt à perpétrer une infinité de crimes, on fonce dans le vif du sujet. Cet imposteur intemporel s'est réfugié quelque part dans le Val-de-Loire, en pleine Renaissance. Vous devrez mettre la main dessus avant qu'il ne commette l'irréparable. De château en château, le manant se balade pour commettre délits et larcins - à vous de l'en empêcher. Vous allez collecter des indices, répondre à des questions sur cette période historique et déjouer de nombreux pièges. L'ensemble, malgré de beaux graphismes, n'accroche ni l'intérêt du joueur, ni l'enthousiasme de l'historien débutant. A voir par curiosité...

Disquettes Coktel Vision pour Atari ST. Existe également sur Amiga, PC et compatibles. **J.-P.L.**





TOP MICRO NEWS

LOOM

Le jeune Bobbin va sauver la Guilde des Tisserands en même temps que l'Univers !

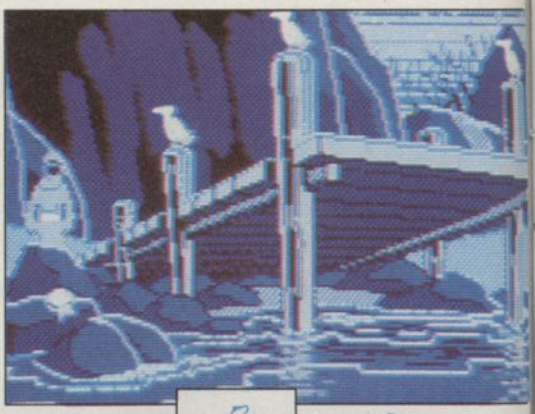
Loom est un jeu pacifiste! On n'y meurt jamais... Qu'on se promène dans la forêt au milieu des petits oiseaux magiques ou qu'on explore des châteaux maléfiques, on ne risque pas grand-chose malgré la domination incontestée des dragons. L'important réside dansles évolutions du petit Bobbin et la résolution des mystères qui entourent le sommeil enchanté dans lequel ont été plongés par traîtrise les anciens de la Guilde des Tisserands.

Pas besoin de sauvegarder le jeu toutes les cinq minutes, la progression se passe paisiblement et les solutions se trouvent généralement toujours à proximité. Et des petits sorts musicaux (à écrire sur une portée) se révèleront rapidement indispensables à la poursuite de votre chemin.

Comme tous les jeux Lucasfilm Games, *Loom* a bénéficié d'une conception particulièrement soignée. Seuls les graphismes sont un peu flous (sauf en mode VGA où ils passent très bien)... qu'importe, toute la gomme a été mise sur l'intérêt de l'aventure. Les six disquettes qui contiennent le programme - et qui font amèrement regretter de ne pas posséder de disque dur - sont accompagnées d'un descriptif succinct du jeu, ainsi que d'un Livre des Partitions (Book of Patterns) qui constitue un système de protection aussi ingénieux qu'efficace. Bref, une aventure passionnante et reposante, originale et complexe. Un de ces jeux américains que l'on aimerait voir traduits en français!

Six disquettes LucasFilm Games pour PC & compatibles . Version ST et Amiga disponibles prochainement.

Draculescu



WARHEAD

Encore de la SF - visiblement une vraie mine d'or pour les concepteurs de jeu ou ne serait-ce pas plutôt un manque chronique d'imagination !? Il est toujours plus facile d'enrober une vague histoire d'aliens aux penchants destructeurs que de se creuser véritablement le ciboulot. Le manuel relève carrément de l'humour noir : "L'aspect le plus dérangeant de ce conflit est que nous ne connaissons pas notre ennemi. Nous ne connaissons pas non plus les raisons pour lesquelles ils (sic) nous attaquent. Nous ne savons pas qui ils (sic) sont." Un excellent résumé, car après avoir ingurgité les instructions - vous êtes censé conduire un FOE-57 (à ne pas confondre avec le modèle 58...) - on ne sait toujours pas ce qu'on doit faire, c'est le trou noir... Alors si vous avez le temps et l'esprit dans les étoiles, peut-être parviendrez-vous à décoller et faire route vers une galaxie accueillante. Envoyez-nous une carte postale !

Disquette MPI1 pour Atari ST. Existe également sur Amiga. **J.-P.L.**

TIE-BREAK

Tie-Break est un simple jeu de tennis (étonnant non !) mais qui offre tellement d'options et de fonctions supplémentaires qu'il devrait enterrer tous les autres programmes du genre. Il permet de participer à tous les grandes compétitions du tennis : Roland-Garros, Internationaux d'Australie, Flushing Meadow, Wimbledon et la Coupe Davis... en jouant en simple ou en double, contre l'ordinateur ou un autre joueur.

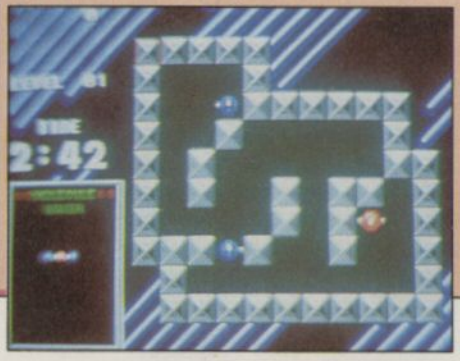
Avant de commencer, il faut choisir la nature de la surface (herbe, terre battue ou indoor), un type de raquette et son adversaire, chacun d'entre eux utilisant bien entendu une technique de jeu différente. Et ce ne sont que quelques-uns des points forts de cette excellente réalisation car la musique, géniale, comporte des digitalisations sonores accompagnées de graphismes criants de vérité - sans parler de l'action, vue verticalement et de dessus grâce à un scrolling. Les matchs se disputent en manches de six jeux et les joueurs permutent tous les deux jeux impairs. L'éventail des commandes se révèle carrément impressionnant : le tennisman peut lifter, lober, smasher et jouer au filet ou en fond de court. L'animation et les effets sonores augmentent sans conteste l'intérêt de *Tie-Break* (qui peut se jouer à quatre). Il n'y avait pas grand-chose à faire de neuf avec un jeu de tennis mais la société Starbyte a fait tout ce qu'il était possible de faire !

Disquette Starbyte pour Amiga. Existe également sur Atari ST. K.H.

ATOMIX

Thalion - une équipe de programmeurs allemands relativement nouvelle dans la profession - frappe avec *Atomix* un grand coup. C'est un jeu de puzzle dans la plus pure tradition, sans graphismes ni sons éblouissants, mais incroyablement passionnant.

Plus facile de jouer que d'expliquer, mais la conception demeure assez simple : vous devez combiner des atomes afin de recréer une formule chimique donnée. Le premier niveau, par exemple, contient deux atomes d'oxygène et un atome d'hydrogène dispatchés par un petit labyrinthe, que vous devez assembler pour constituer une molécule d'eau (H_2O pour les intimes). Les atomes se déplacent, poussés les uns contre les autres par l'intermédiaire du joystick ou de la souris, et continuent à se déplacer tant qu'ils ne rencontrent pas un mur ou une autre molécule. Cela peut paraître simplet, mais chaque niveau doit être effectué en un temps sévèrement compté - ce qui vous laisse fort peu de temps pour réfléchir. Une fois un niveau terminé, vous passez au suivant (il y en a trente en tout). Ça n'a l'air de rien, mais la structure chimique et le tracé du dédale deviennent de plus en plus complexes et résoudre les puzzles des niveaux supérieurs réclame un gros effort mental (Rambo s'abstenir !). Même si vous les accomplissez tous (et il faudrait s'appeler



Einstein pour tout faire d'un coup !), vous pouvez toujours revenir en arrière pour essayer de battre votre propre record. Les jeux les plus simples sont souvent les meilleurs... Avec son système de jeu fondé uniquement sur la maniabilité, *Atomix* excelle sur toutes les machines.

Disquette Thalion pour Atari ST, également disponible pour Amiga, C64, Amstrad CPC, PC et compatibles. K.H.

MEGADRIVE 16 BITS

CONSOLE DE JEUX + MANETTE + UN JEU

SEGA

2490F

Compatible GENESIS U.S.A. et future MEGADRIVE. Marché français PERITEL 60 HRZ. Tous moniteurs et T.V.

TOUT ATARI EN STOCK Y COMPRIS LA CONSOLE PORTABLE LYNX

Et aussi :
NEC
AMSTRAD
NINTENDO

BASE 4
La micro facile

PAU
11, rue Samonzet 64000
59.83.78.78

ANGLET
43, av. J.L. Laporte 64600
59.52.47.51

Centre commercial BAB 2
59.52.14.08

TARBES
57, bd Lacaussade 65000
62.51.36.13

RC SIRET B 167000 12

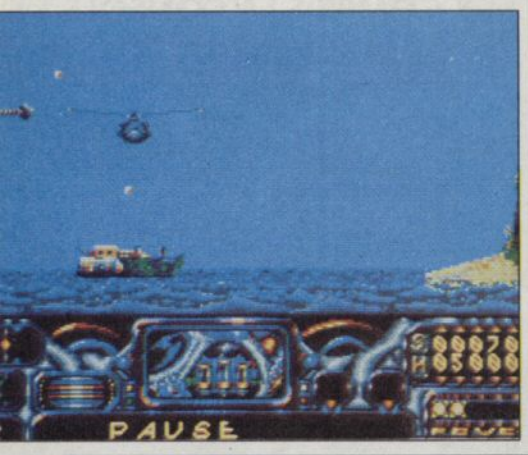
TOP MICRO NEWS

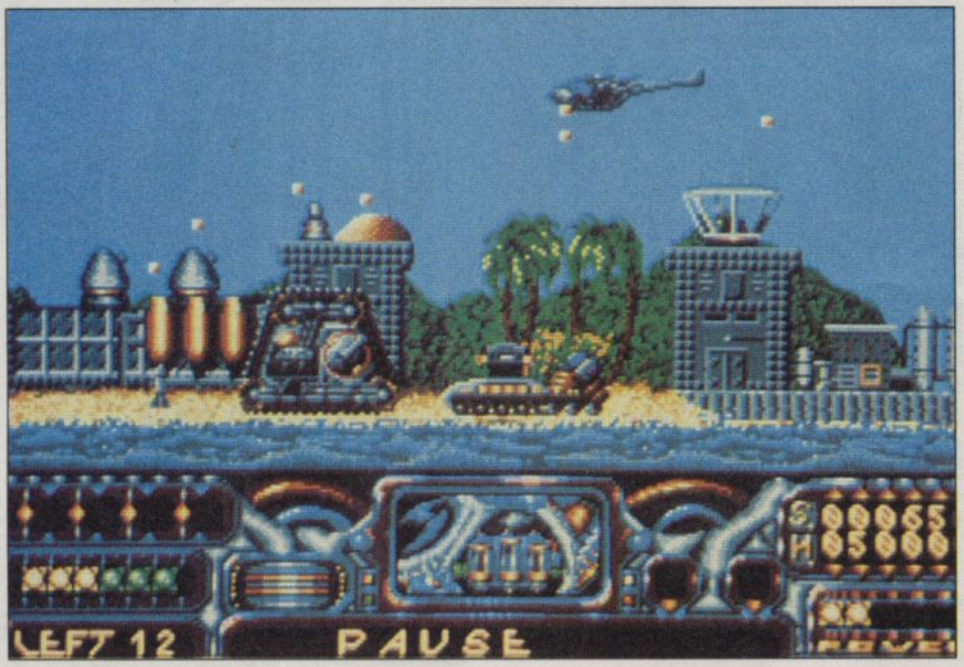
DYTER-07

On devient louf sous le rotor de l'hélico... à poursuivre inlassablement des îles à la dérive !

Imaginez-vous l'angoisse du testeur qui voit arriver un nouveau shoot'em up ? Rien que dans les derniers mois, ça a été l'avalanche ! Bref, le genre semble avoir atteint ses limites et il devient de plus en plus difficile d'innover. Pourtant, *Dyter-07* tire son épingle du jeu. La réalisation (impeccable) et les graphismes évoquent le décor enchanteur d'îles paradisiaques. Mais ne vous fiez pas aux apparences ! A bord de votre hélicoptère ultramoderne, vous embarquez pour une croisière tous risques... Le scrolling horizontal permet un survol rapide des archipels, tandis que le contrôle de l'hélico fait preuve d'une rare maniabilité : un coup de joystick vers la gauche, et vous voilà volant dans le sens inverse ; un coup vers le bas : l'engin pivote de 90 degrés pour faire face à l'écran... et aux assaillants. De plus, le Dyter-07 sait répondre à toutes les sollicitations, puisqu'il peut se transformer à volonté en robot d'attaque ou en engin amphibie. Voilà qui introduit un soupcon de stratégie - en effet certains ennemis ne peuvent être détruits par l'hélico... La mission ne vous laissera pas reposer sur les deux oreilles pour autant, mais contentera sans nul doute les pros de la manette !

Disquettes reLine pour Amiga. Existe également sur Atari ST et C64. **A.N.**





WAR OF THE LANCE

Les forces du Bien (Whitestone) et les forces du Mal (Highlord) se livrent un combat titanesque dans la plaine.... Le dernier titre de SSI, dans la série Dragonlance, va vous mettre dans les jambes un wargame complet à tous points de vue.

Deux solutions pour gagner : obtenir des points ou détruire les forteresses clés de votre ennemi (humain ou ordinateur). Tout se noue (selon un rituel bien établi dans ce type de jeu) au cours de 30 tours consécutifs qui vous obligeront à prendre des décisions militaires, diplomatiques et stratégiques. Il vous faudra collecter le plus rapidement possible tout un tas de sortilèges, forger des alliances, concevoir des tactiques, négocier, déclarer la guerre et finalement combattre. Les aspects fantastiques de ce soft influent de manière certaine sur la façon dont vous allez organiser votre bataille. Les sphères du Dragon, par exemple, constituent une arme efficace contre les dragons ennemis... Avoir des magiciens dans votre armée redonne du moral aux troupes et les ogres se révèlent très efficaces contre les attaques en montagne !

En matière de stratégie poussée et de wargame complexe, *War of the Lance* vous donnera du fil à retordre grâce à une abondante quantité d'options. Comme il réagit assez lentement, être vainqueur nécessitera beaucoup de temps et une prise de tête maximum, d'autant que les graphismes sont réduits à leur plus simple expression. En tentant ce challenge, deux joueurs aguerris trouveront probablement que les vertus de la stratégie compensent cet inconvénient - ce qui ne sera certainement pas l'avis des joystickeurs fous !

Disquettes US Gold pour C64. Existe également pour PC et compatibles.

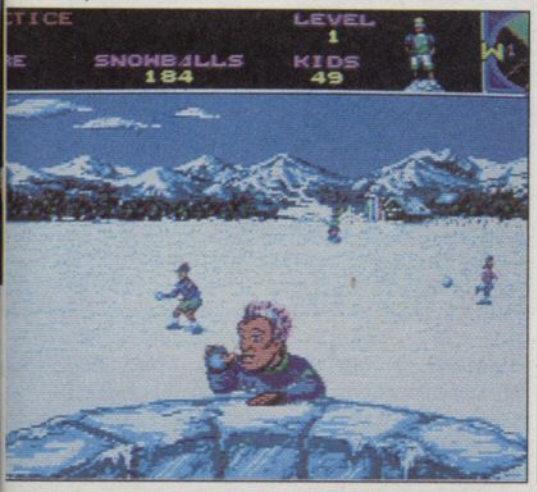
K.H.

TOP MICRO NEWS

SKI OR DIE

Que la grande glisse me glace : ça va skier !

Après une saison hivernale marquée par un manque chronique de neige, tous les bronzés qui sont passés à côté de la plaque de glace doivent se ruer sur ce soft. Les givrés de la poudreuse et du hors-piste, sans tarder, enfileront... ces disquettes dans leur bécane pour revivre les folles joies de la glisse. Super ! Cinq épreuves au menu : lancer de boules de



neige, descente en chambre à air, saut à ski, randonnée et course d'obstacles. Vous pouvez - au choix - concourir dans une de ces épreuves ou vous illustrer dans une compétition complète... Tout l'Everest dans votre PC ! Bourré d'humour, surprenant de rapidité et de finesse, ce logiciel devrait déclencher une avalanche de fun dans les chaumières...

Disquettes Electronic Arts pour PC et compatibles. Existe également sur Atari ST et Amiga. **J.-P.L.**

GRAND NATIONAL

Prends ton bourrin, ton vieux canasson, ta jument verte, bois un canon et viens avec moi. Au turf ! Allez Léon, un tuyau dans la sixième... Au paddock, les cracks piaffent d'impatience et les lads ont du mal à les maîtriser. Mais avant de pénétrer sur l'anneau gazonné, vous devrez remplir quelques formalités...

Ce logiciel hippique constitue une véritable simulation, qui vous met dans les basques d'un proprio. Achetez un cheval,

pariez sur les concurrents et devenez le roi du trot. La réalisation ne laisse pas à désirer : après la séance proprement fric, les steaks chevalins ambulants se bagarrent sur la piste, crinière au vent, pour enlever la première place. La musique - générée sans doute par le cerveau dégueu d'un clone dégénéré de Richard Clayderman - semble provenir du Prisu du coin, à hurler de rire ! Heureusement que la course, bien plus stimulante, permet de bien s'amuser. L'animation est bonne et le savant dosage entre vitesse et endurance nécessite des nerfs de bœuf, euh non, de cheval, non - d'acier... A part ça on risque, après plusieurs tours de piste, de s'ennuyer ferme. A conseiller aux amateurs huppés qui roulent en Rolls-Rosse.

Disquettes Elite pour Amiga. Existe également sur Atari ST. **J.-P.L.**

GARANTI SANS FAUSSE NOTE

Signé Jumping Jack Son

TOP MICRO NEWS

YS 3 : WANDERERS FROM YS

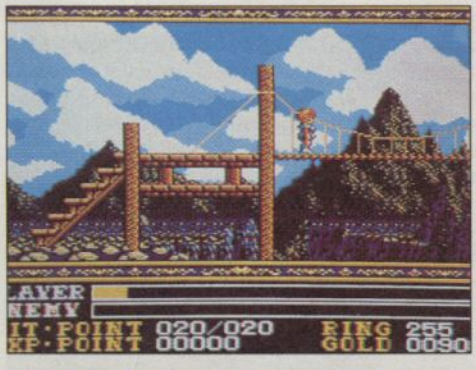
Petit à petit, un héros se rapproche de son idéal féminin...

Les MSXiens seront fiers et heureux de savoir que le troisième volet de cette saga ne tourne pour l'instant que sur leurs bécanes chéries. Que dit-on à Samouraï Micro ? Merci, merci... N'en jetez plus ! C'est vrai quoi, on enterre trop vite cette machine qui n'a pas encore dit son dernier mot. Console le dise !

Entrons dans *YS 3* (ou *Wanderers from Ys*) pour MSX2 sur la pointe des pieds. Prévoyez un petit remontant et de quoi tenir des heures devant votre écran car les cinq disquettes sont bourrées à craquer - de l'octet par-dessus la tête ! Heureux fanatiques des deux premiers épisodes, qui retrouveront tout de suite des sensations connues. Tout commence dans une ville d'apparence calme et sereine : notre jeune héros, vaquant à ses occupations quotidiennes, ne sait pas encore que sa journée va être tumultueuse... Les graphistes et les programmeurs ont fait du bon boulot, le choix des couleurs et la vue de profil se révèlent excellents. Vous guidez à l'aide du clavier le personnage principal à travers les rues : il rencontre des passants avec lesquels il peut discuter et de cette manière parviennent à ses oreilles des informations étranges - le bruit court que des disparitions mystérieuses ont lieu depuis plusieurs lunes. N'hésitez pas à frapper à toutes les portes pour récolter des indices, acheter des potions et des armes (900 pièces d'or forment votre pécule dès le début du jeu). Et vlan ! L'arrivée d'un homme agonisant va vous plonger dans l'épopée (le mot n'est pas trop fort car vous allez affronter des dangers peu communs). Vous devrez accéder au château du démon pour libérer votre petite amie, passerez par des grottes, des montagnes, une grande ville et encore des cavernes ; soyez rassuré, une carte des différents lieux vous donne les indications nécessaires à tout instant. Mais méfiez-vous tout de même car un jeune félon, rencontré au premier niveau, essaiera sans cesse de vous tendre des pièges... Splendide, avec une mention spéciale pour le cinquième stage !

Le nombre de monstres, leur variété (dragons, chauves-souris, brutes épaisses, femmes-oiseaux, squelettes etc.), la richesse et la beauté des décors, l'immensité de chaque niveau et l'excellente jouabilité soulèvent l'enthousiasme. Que dire de plus sinon : indispensable !

Disquettes Falcom pour MSX2. J.-P.L.

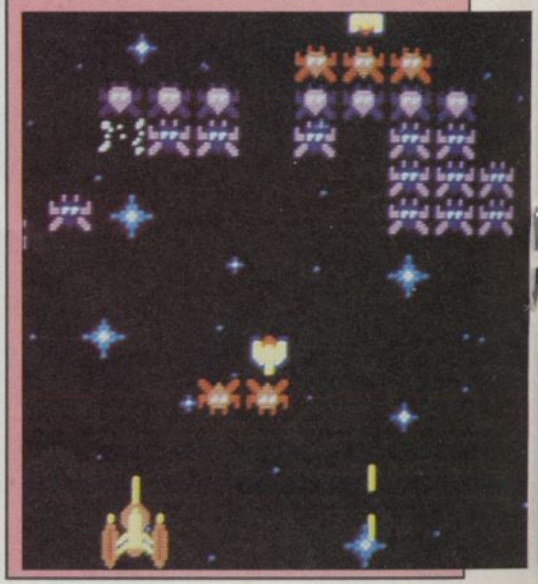


RENAISSANCE

En ce moment, la mode a tendance à replonger dans l'univers des années 70 : Nous avons donc droit au retour en force de Claude François, des Rubettes, de François Valéry, et même (Dieu nous garde !) des Village People. Ce vent de nostalgie n'épargne pas la micro puisque Impressions décide de nous ressortir sur la même disquette : *Space Invaders*, *Rockstorm* (*Asteroids*), *Draxians* (*Galaxians*), et *Megapede* (le jeu préféré de Riri Chapi-Chapio), accompagnés de leurs versions "rénovées". Huit jeux en tout pour environ 200 F c'est pas cher, même si on considère que la cuvée 90 frôle dangereusement la poubelle (seuls les sprites et les sons ont été modifiés). Inutile de vous présenter les quatre vénérables ancêtres, signalons simplement que les versions présentées sur cette disquette sont nettement plus poussives que celles des salles d'arcade. Seul intérêt donc : retrouver les bons vieux hits de notre jeunesse pour un prix relativement raisonnable. De toute façon, mieux vaut ça - plutôt que le retour de Stone et Charden !

Disquette Impressions pour Amiga.

M.L.



TOP MICRO NEWS

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

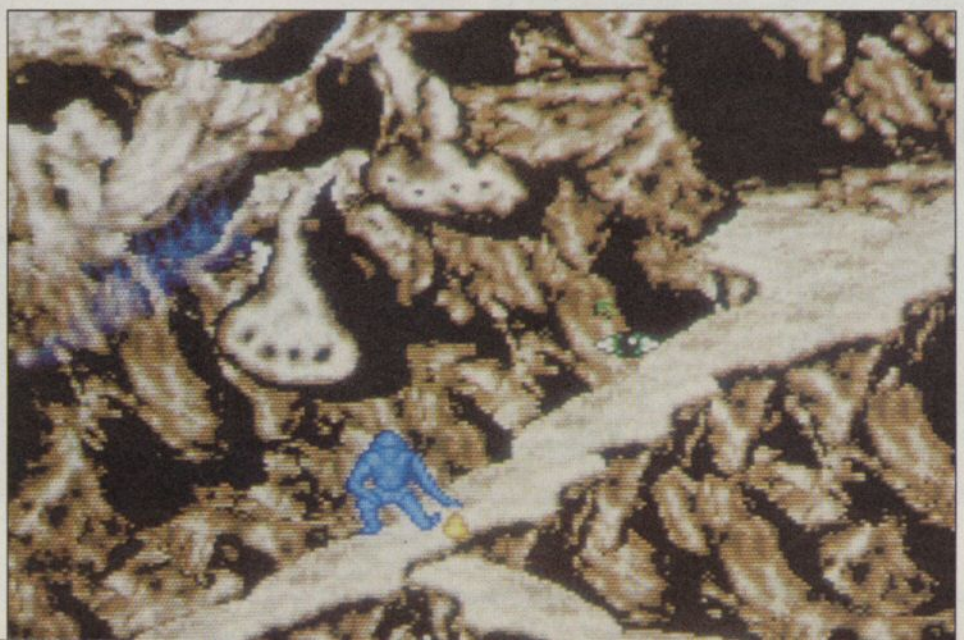
Guidez votre clan de télépathes sur le chemin qui mène au Crystallion miraculeux...

Heu... Quelques notions de base : Orodrid City constitue votre base de départ... Le Tsimit représente la ceinture extérieure des cités - endroit très dangereux (on vous donnera un scaphandre pour sortir !). Le Tocanon contient un recueil des méditations des gardiens du Tsimit (un bouquin que l'on interroge pour conjurer les sorts). Le Deketa - une carte de la contrée - guidera vos déplacements par télépathie. Quant au Bosu, un jeu très populaire dans la région, il permet de gagner des Diba ou des Jordiba et de vous diriger ainsi vers le Proda - où l'on charge son scaphandre avec des cristaux - tout en détruisant des Cripids gloutons. Enfin, le Haresh équivaut à un groupement d'intérêts et de survie fondé sur un type assez précis d'économie rurale (votre famille, les Adreni, fait partie du Haresh et s'occupe essentiellement de production de vin et de pain). Le but du jeu : favoriser le développement de votre Crystallion et les activités du Haresh en jouant au Bosu, en visitant le Tismit, en utilisant le Deketa et un scaphandre chargé au Proda. Hum... J'oubliais qu'il faudra répondre aux gardiens du Tocanon et tirer des boules de feu contre des créatures pas toujours recommandables. Ouf... Pas simple!

Knights of the Crystallion est constitué d'un subtil mélange d'économie et d'action - agrémenté d'un gros zeste d'aventure... Scénario dément et complexité du jeu (les familles meurent de faim, les monstres vous attaquent, votre commerce ne marche pas, vous perdez des sommes astronomiques au jeu...) vont vous amener à concevoir des plans et à faire beaucoup de choses à la fois pour favoriser l'évolution de votre petite communauté. Car il y a des commandes de tous les côtés et la doc est en anglais... Aïe!

Disquettes US Gold pour Amiga.

Draculescu



TOP MICRO NEWS

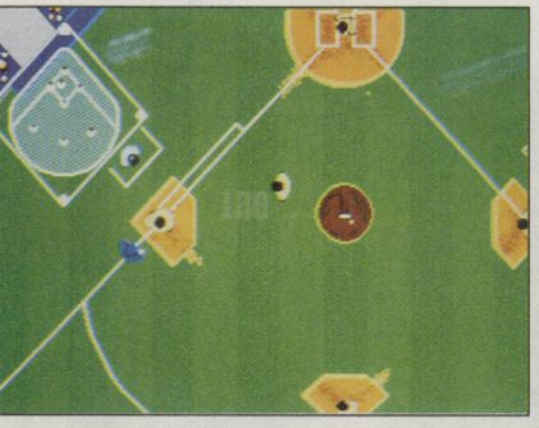
SUPER LEAGUE

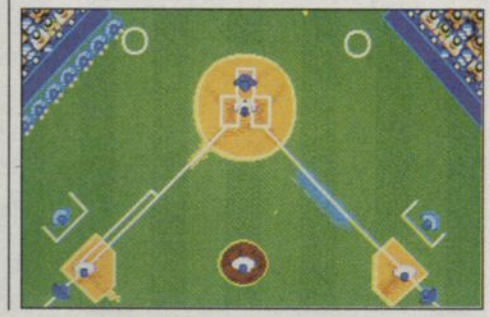
Vibrez amerloque en évitant de jeter le gant de base-ball...

Champions de la batte et amateurs de culture yankee, l'adulation des foules en délire pointe à l'horizon de ce soft. Vous allez endosser le maillot des meilleures équipes américaines et vous défoncer pour remporter le Championnat et la Coupe. Il serait toutefois préférable, avant de vous embarquer dans une première rencontre, de connaître les rudiments de ce sport - en effet sa pratique demeure encore très confidentielle par chez nous.

Si vous touchez, je vous prédis des heures de fun car très vite on retrouve les sensations du base-ball... Sinon pas de panique, j'vais vous s'pliquer : on lance la balle vers un receveur qui de sa batte l'expédie le plus loin possible, afin que les membres de son équipe rejoignent des bases et fassent un tour complet du terrain ! Grâce à une superbe animation et une jouabilité excellente - superbe le lancer de balle ! - cette cartouche mériterait de figurer dans les clubs sportifs afin d'initier le Français moyen (il y en a) aux subtilités (il y en a aussi...) de ce sport.

Cartouche pour la console Sega 16 bits. **J.-P.L.**

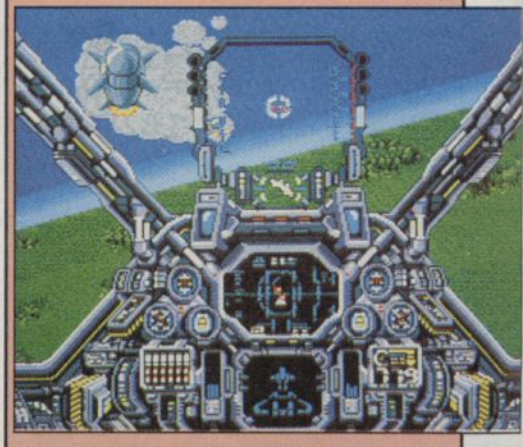


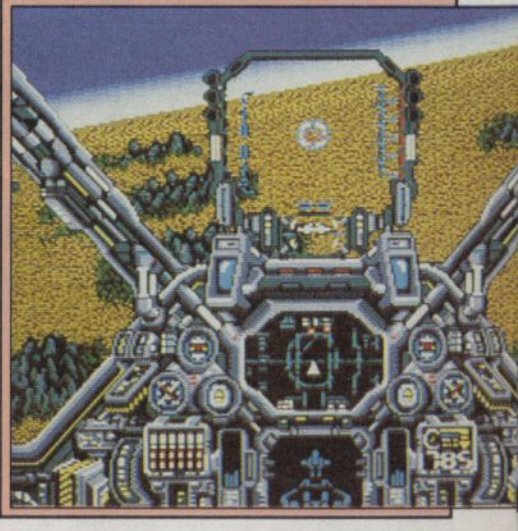


AIR DIVER

Incroyable ! Les programmeurs japonais ont réussi un nouvel exploit : celui de produire pour la première fois sur la Sega Mega Drive une cartouche irrémédiablement et indubitablement nulle... mais techniquement irréprochable. Cette pâle copie d'*After Burner* vous met aux commandes d'un avion de chasse lancé à la poursuite d'autres avions au cours de "différentes" (le mot est franchement exagéré) missions pas du tout "zeutranges". Les sprites grossiers du décor défilent à une allure stupéfiante, tellement vite en fait qu'on ne les voit même pas passer ! Ou plutôt si, mais au rebours du bon sens. Résultat : c'est raté, l'impression de vitesse est à peu près la même que si vous rouliez à l'envers sur le vélo de votre mémé. Quand à l'intérêt de jeu, il s'épuise plus vite que Georges Moustaki dans les bras de la Cicciolina. Si vous l'achetez, vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous avait pas prévenus !

Cartouche pour la Sega Megadrive. **M.L.**

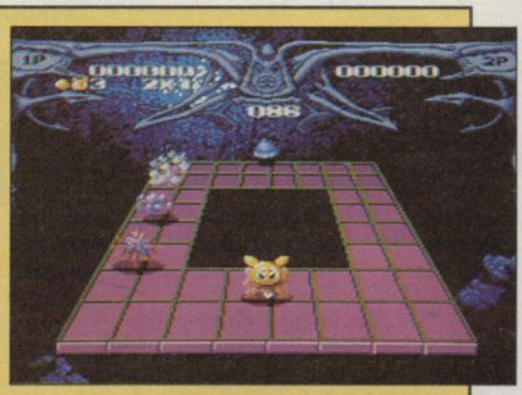


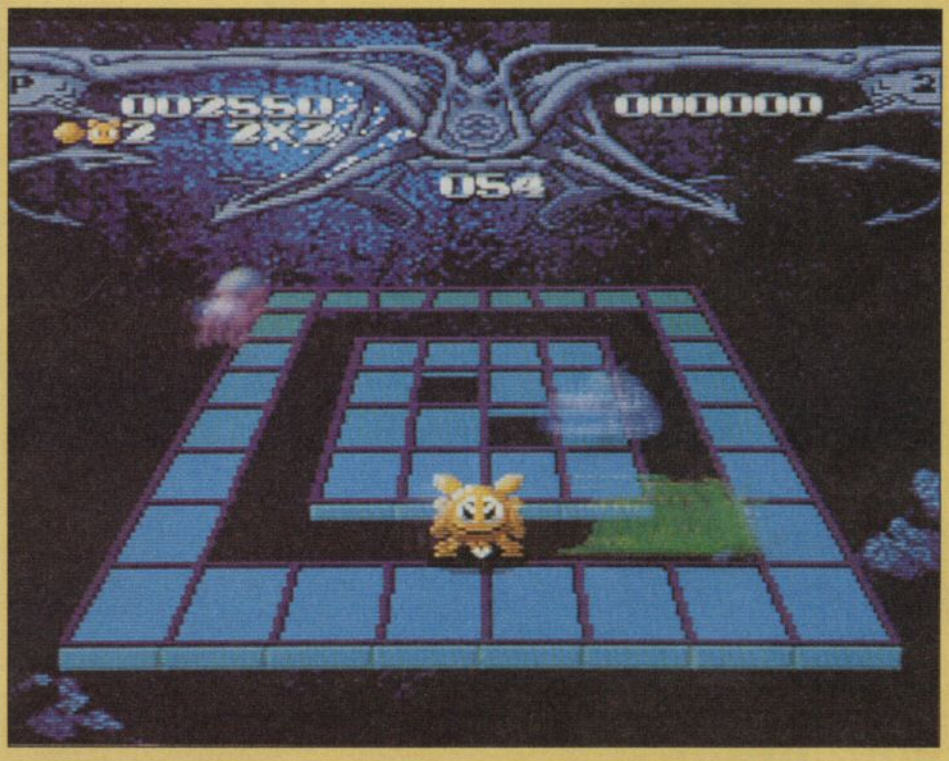


ZOOM

La plupart des jeux sur console sont des shoot'em up ou des jeux de plate-forme... Si vous avez envie de changer un peu d'air, essayez donc *Zoom* ! Le but est de colorier entièrement la surface de jeu, divisée en petits carrés. Dans ce but, un sympathique petit monstre rondouillard et court sur pattes fait le tour complet de chaque carré. On peut jouer à deux, simultanément ou chacun son tour. Histoire de compliquer un peu les choses, certains ennemis gomment les traits que vous avez tracés, d'autres comme les horribles grosses mains vertes tentent de vous agripper pour carotter une vie. De temps en temps, des bonus qui n'apparaissent que quelques instants vous permettent de stopper vos adversaires, de gagner du temps ou simplement quelques points... Vous pouvez sauter par-dessus vos ennemis et d'une case à l'autre - si celles-ci sont séparées par un espace vide. Pour couronner le tout, notre héros lâche par l'arrière des bulles qui font reculer les méchants de quelques pas. Ces pets bio-ioniques se révèlent très pratiques pour tenir les gêneurs à distance. Seule ombre au tableau : une maniabilité médiocre et un choix peu varié de couleurs rendent les parties très difficiles et gâchent un peu le plaisir de jouer. Dommage !

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **M.L.**





PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-ATARI 2600 / 800XL-NEC-PC-SEGA

SEGA - VENTE - ECHANGE

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM ..... PRENOM ..... ADRESSE	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
	TOTAL			

Ci-joint
☐ Chèque
☐ Contre remboursement (+30F)
Pour les achats : frais de port 15 F

Téléphoner pour les disponibilités

FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)
TOTAL

SEGA CLUB PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU!!! POUR 100 F *(port compris)*

99 F	**285 F**	MONOPOLY
ENDURO RACER	ALEX KID 1	PENGUIN LAND
PHANTASY ZONE 1	ALEX KID 3	RAMPAGE
GLOBAL DEFENSE	ASTRO WARRIOR	RASTAN
THE NINJA	BLACK BELT	ROCKY
SECRET COMMAND	CHOPLIFTER	SCRAMBLE SPIRITS
TRANSBOT	CYBORG HUNTER	THUNDER BLADE
WORLD GRAND PRIX	GANGSTER TOWN	TIME SOLDIER
	GREAT BASKET-BALL	
199 F	GREAT GOLF	**319 F**
	GREAT VOLLEY	
BANK PANIC	WANTED	BLADE EAGLE 3D
F16 FIGHTER	WONDERBOY 1	MAZE HUNTER
GHOST HOUSE	WONDERBOY 2	OUTRUN 3D
MY HERO	WORLD SOCCER	POSEIDON WARS 3D
SPY vs SPY	ZILLION 2	SPACE HARRIER 3D
259 F	**299 F**	**329 F**
GREAT BASEBALL	ALEX KID 2	DOUBLE DRAGON
GREAT FOOTBALL	ALIEN SYNDROM	DYNAMITE DUX
PRO WRESTLING	ALTERED BEAST	GALAXY FORCE
QUARTET	AMERICAN PRO FOOTBALL	GOLDEN AXE
	AMERICAN PRO BASEBALL	GOLVELIUS
269 F	CALIFORNIA GAMES	LORD OF THE SWORD
	BOMBER RAID	PSYCHO FOX
KUNG FU KID	CASINO GAMES	R-TYPE
POWER STRIKE	CAPTAIN SYLVER	RAMBO 3
SHANGAI	CLOUD MASTER	SHINOBI
ZILLION	DEAD ANGLE	SPELLCASTER
	PHANTASY ZONE 2	TENNIS ACE
	KENSEIDEN	VIGILANTE
		WONDERBOY 3

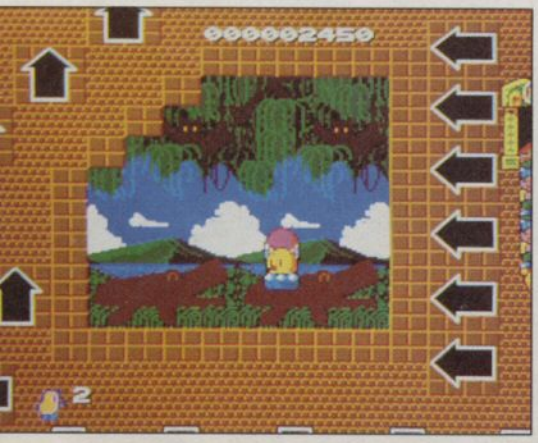
TOP MICRO NEWS

THE NEW ZEALAND STORY

Phoque you ! Y'a de la vitamine dans le kiwi : dans ce zoo insensé, jouez à l'ouverture...

Je ne vais pas vous retenir trop longtemps, because ce soft a déjà été testé dans votre canard préféré (n°24). A l'époque le jeune Marc - intrépide testeur devant l'Eternel - était resté un peu trop longtemps au soleil en compagnie de créatures aux doux prénoms évocateurs comme Roger, Raymond ou Julot. Cette accumulation de rayons UV et de graisse avait causé chez lui une allergie à tout ce qui ressemble à un phoque (créature marine emblème de la communauté gay). Prenant mon courage à deux mains, j'ai de nouveau plongé dans cet univers "louphoque". Conclusion : cette version sur la Sega 16 bits est parfaite, rapide, jouable et tout et tout. N'hésitez pas si vous aimez les jeux de plate-forme délirants qui regorgent de pièges, de passages secrets et de créatures passablement extravagantes. Allez zoo !

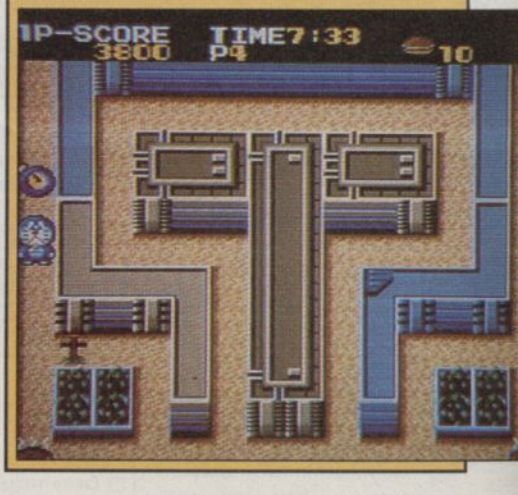
Cartouche pour la console Sega Mega Drive 16 bits. **J.-P.L.**



DORAMONE

Doramone - ainsi se nomme le gros matou qui a la lourde tâche de bouffer des hamburgers pendant soixante tableaux. Voilà une variante de *Pac-Man* très réussie, demandant réflexion et stratégie - surtout au niveau le plus difficile ! Chaque tableau est chronométré, et le nombre d'ennemis fort impressionnant. Comme ils n'ignorent pas qu'ils peuvent périr enterrés par vos soins, il s'agit pour vous de la jouer fine... Bref, *Doramone* se révèle très attrayant... Un tout petit reproche cependant : le niveau le plus simple est vraiment trop simple, à l'opposé du niveau difficile - foutrement trop difficile (remarquez, je suis plutôt nul). Miaou !!

Carte Hudson Soft pour la console Nec. **J.D.**



COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

***EXCLUSIF :** les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstation en avant première dans les magasins COCONUT*

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

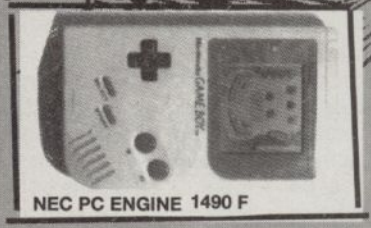
COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

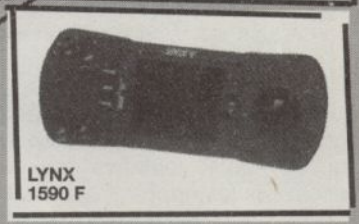
COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MEGADRIVE
1890 F

GAME BOY
690 F


NEC PC ENGINE 1490 F


LYNX
1590 F

SEGA 16 BITS

CONSOLE MEGADRIVE 16 BITS		RAMBO 3	450
PERITEL COMPLET	1890	SUPER LEAGUE	410
PRO JOYSTICK 2	490	SUPER HIDLINE	450
		SUPER HANG ON	450
AIR DRIVER	495	SUPER MILITARY	
ALEX KID IN MIRACLE WORLD		COMMANDER	450
	450	SPACE HARRIER 2	399
ALTERED BEAST	399	SUPER MASTER GOLF	450
AFTER BURNER	450	SUPER SHINOBI	450
CURSE	450	SUPER HANG ON	450
FORGOTTEN WORLD	450	SUPER REAL BASKETBALL	450
GHOULS AND GHOSTS	450	SOKO BAN	399
GOLDEN AXE	450	TETRIS	450
HERZOG 2	450	THUNDERBLADE	450
KOJUKO	450	THUNDERFORCE 2	450
KUJAKUDH 2	399	TATSUJIN	399
PHANTASY STAR	450	VERMILON	450
NORTH KENCHIRO	450	WORLD CUP SOCCER	450
NEW ZEALAND STORY	450	ZOOM	399
NORTH KEN	450		

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120	FOOTBALL SOCCER	130	PHOENIX	140
BOXING	149	GHOSTBUSTER	140	POLE POSITION	120
BEAMRIDER	125	GALAXIAN	120	ROAD RUNNER	160
CIRCUS + PADDLE	120	GLACIER PATROL	110	RADAR LOCK	160
CALIFORNIA GAMES	190	GRAND PRIX	125	REALSPORT SOCCER	120
CARNIVAL	110	HERO	140	REALSPORT TENNIS	120
DARK CHAMBER	149	ICE HOCKEY	125	RIVER RAID 2	179
DEFENDEUR 2	160	JUNGLE HUNT	120	SECRET QUEST	169
DECATHLON	190	KUNG FU MASTER	180	SOLARIS	130
DESERT FALCON	169	KEYSTONE KAPERS	125	STARGATE	140
DEMON ATTACK	160	MARIO BROS	149	STAR VOYAGER	125
DIG DUG	130	MEGAMANIA	110	SUPER BREAKOUT	120
DOUBLE DRAGON	190	MIDNIGHT MAGIC	120	VANGUARD	120
DOUBLE DUNK	169	MISSILE COMMAND	120	VOLLEYBALL	120
DRAGSTER	110	MOON PATROL	120	WINTER GAMES	180
F 14 TOMCAT	190	OFF THE WALL	160		
FIRE FIGHTER	110	PINBALL	110		

NEC-PC ENGINE

PC ENGINE NEC CONSOL	1490	R TYPE	449	DORAMON	499
CD ROM UNIT NEC	3990	CD SIDE ARMS	499	DRAGON SPIRIT	499
BIG MAN WORLD NEC	299	WATARU	349	DUNGEON EXPLORER	499
GALAGA NEC	349	CD ALTERED BEAST	499	F1 PILOT	499
MOTOR ROADER NEC	399	HEAVY UNIT	549	JAPAN WARRIOR	499
SPACE HARRIER NEC	399	PC KID	499	CHAN AND CHAN	499
FANTASY ZONE	449	KNIGHT RIDER	499	LEGENDARY AXE	499
VIGILANTE	499	F1 TRIPLE BATTLE	499	WORLD COURT TENNIS	449
PACLAND	449	CD RED ALERT	499	WINNING SHOT	349
SON SON 2	449	ADAPTATEUR 5 JOUEURS	299	BLODIA	349
ROCK ON	449	CD WONDERBOY 3	499	PARANOIA	449
CYBER CROSS	499	ATOMIC ROBO KID	499	DROP ROCK	399
DEEP BLUE	449	NINJA WARRIOR	499	NEW ZEALAND STORY	499
BREAK IN	399	TIGER HELI	499	TIGER ROAD	499
FINAL LAP	499	SIDE ARMS	449	CYBERCORE	399
BLOODY VOLF	499	TAITO MOTOR BIKE	499	STRANGE ZONE	399
NAXAT OPEN	449	GUNHED	499	CD SUPER DARIUS	
SUPER JOYSTICK	399	CHASE HQ	499	CD GOLDEN AXE	449
WORLD STADIUM	399	P 47	499	CD FINAL ZONE 2	449
HONEY IN THE SKY	299	KUNG FU	299	VOLKIEV	389
JOYPAD	349	YAKATTOCHUKI	299	ADAPTATEUR 2 JOUEURS	195
MR HELI	499	WONDER MOMO	349	JOYPAD SIMPLE	290
SHINOBI	499	SHANGAI	399	ARMED FORCE	399
PRO BASKET	499	R TYPE 2	449	KING OF CASINO	349

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749	CLOUD MASTER	295	MONOPOLY	295
MASTERSYSTEM + PHASER	1049	CASINO GAMES	295	MIRACLE WARRIOR	395
SUPER SYSTEM		CALIFORNIA GAMES	295	MY HERO	195
PHASER+LUNETTE 3D	1399	CYBORG HUNTER	285	NINJA	99
PHASER SEUL	269	CAPTAIN SILVER	295	OUT RUN	315
PHASER + 3 JEUX	359	CHOPLIFTER	285	PSYCHO FOX	325
LUNETTES 3D	309	DYNAMITE DUX	325	PHANTASY STAR	395
		DEAD EAGLE	295	PENGUIN LAND	295
		DOUBLE DRAGON	325	POWER STRIKE	265
		ENDURO RACER	99	PRO WERSLING	255
		FIG FIGTHER	195	QUARTET	255
JEUX :		FANTASY ZONE 3	265	RASTAN	295
AMERICAN BASEBALL	295	FANTASY ZONE 2	295	RAMPAGE	295
AMERICAN PRO FOOTBALL	295	FANTASY ZONE	99	R TYPE	325
ALTERED BEAST	295	GOLDEN AXE	325	RESCUE & MISSION	99
AZTEC ADVENTURE	255	GHOSTBUSTERS	295	ROCKY	295
AFTER BURNER	325	GALAXY FORCE	325	SPELLCASTER	325
ALIEN SYNDROME	295	GOLVELLIUS	325	SCRAMBLE SPIRIT	295
ALEX KIDD	285	GREAT GOLF	285	SHANGAI	265
ALEX KIDD 2	295	GREAT FOOTBALL	255	SHINOBI	325
ALEX KIDD 3	285	GREAT BASKETBALL	285	SPY VS PSY	195
ACTION FIGHTER	99	GREAT BASEBALL	255	SECRET COMAND	99
ASTRO WARRIOR / PIT POT	285	GREAT VOLLEYBALL	285	SUPER TENNIS	99
BASKETBALL NIGTHMARE	295	GLOBAL DEFENSE	99	SPACE HARRIER	295
BOMBER RAID	295	GHOST HOUSE	195	TENNIS ACE	325
BANK PANIC	195	KENSEIDEN	295	TIME SOLDIERS	295
BLACK BELT	285	KUNG FU KID	265	THUNDERBLADE	295
		LORD OF THE SWORD	325	TEDDY BOY	99
				TRANSBOT	99
				VIGILANTE	325
				WANTED	285
				WORLD SOCCER	285
				WORLD GRAND PRIX	99
				WONDERBOY	285
				WONDERBOY 2	295
				WONDERBOY 3	325
				Y'S	395
				ZILLION 2	285
				JEUX POUR PHASER :	
				GANGSTER TOWN	285
				RAMBO 3	325
				SHOOTING GALLERY	285
				JEUX POUR LUNETTES 3D :	
				BLADE EAGLE 3D	315
				MAZE HUNTER 3D	315
				MISSILE DEFENSE	315
				OUT RUN 3D	315
				POSEIDON 3D	315
				SPACE HARRIER 3D	315
				ZAXXON 3D	315
				JOYSTICKS SEGA :	
				SPEED KING SEGA	139
				CONTROL STICK	139

NINTENDO

CONSOLE DE BASE :		GHOST'N'GOBLINS	325	RC PROAM	325
CONSOLE NINTENDO		GOONIES 2	345	RAD RACER	345
+ 2 MANETTES DE JEUX		GRADIUS	325	SECTION Z	345
+ CABLE PERITEL	690	GOLF	285	SOCCER	285
CONSOLE ACTION SET :		IKARI WARRIOR	345	SLALOM	285
CONSOLE DE BASE		ICE HOCKEY	285	SUPER MARIO BROS	285
+ PISTOLET ZAPPER		KID ICARUS	345	SUPER MARIO 2	385
+ DUCK HUNT		KUNG FU	285	TRACK AND FIELD 2	385
+ SUPER MARIO BROS	990	LIFE FORCE	345	TIGER HELI	325
		LINK (ZELDA 2)	385	TROJAN	325
PISTOLET	340	LEGEND OF ZELDA	385	TOP GUN	345
ROBOT	440			TENNIS	285
		METAL GEAR	345	URBAN CHAMPION	285
ALPHA MISSION	325	MEGA MAN	345	VOLLEYBALL	285
COBRA TRIANGLE	345	METROID	345	WIZZARD & WARRIOR	345
CASTLE VANIA	345	MACH RIDER	325	WRESTLEMANIA	345
DONKEY KONG CLASSICS	285	PUNCH OUT	345	XEVIOUS	345
DOUBLE DRIBBLE	345	PINBALL	285		
EXCITEBIKE	325	POPEYE	185	**SERIE PISTOLET**	
GALAGA	325	PRO WRESTLING	325	DUCK HUNT	325
GUN SMOKE	325	ROBOT WARRIOR	345	GUMSHOE	325
		RUSH'N ATTACK	345	HOGAN'S ALLEY	325
				TO THE EARTH	325
				WILD GUNMAN	325
				SERIE ROBOT	
				GYROMITE	345
				STACK UP	345
				JOYSTICKS	
				SPEEDKING NINTENDO	165
				MAX	295
				NES ADVANTAGE	395
				A PARAITRE EN MAI	
				AIRWOLF	345
				DRAGON BALL	345
				FIGHTING GOLF	345
				RYGAR	345
				SALOMON'S KEY	345
				SIMON'S QUEST	345

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____ **CODE POSTAL** _____
Tél _____

Date d'expiration __ / __
Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +15F
*** TOTAL à payer :**

Réglement : je joins ☐ **chèque bancaire** ☐ **CCP** ☐ **Mandat -lettre** ☐ **CB**

☐ **Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)**

TOP MICRO NEWS

F1 TRIPLE BATTLE

Blindez, car c'est reparti pour un tour !

Mais qui l'eût cru ? Voici un jeu de compétition automobile où lorsqu'il y a trois participants, chacun dispose de son écran ! "Oui, mais nous on est quatre !" No problem, on peut aussi jouer à quatre - avec toutefois deux voitures par écran. Toutes les possibilités s'offrent à vous : un, deux ou trois joueurs contre l'ordinateur, deux joueurs contre un troisième ou encore quatre simultanément (humains ou contrôlés par la bécane) etc. Chaque véhicule est entièrement paramétrable : vous pourrez ainsi décider de la souplesse de la direction, de l'efficacité de la boîte (auto ou 5 vitesses manuelles), de la qualité des pneumatiques en fonction de la météo, du nombre de cylindres et de la puissance du moulin (12 moteurs différents sont proposés) - et enfin de la couleur de votre carrosse. Il existe deux modes de jeu : le championnat du monde qui se dispute en solo sur tous les circuits (comme chez les grands), avec qualifications, classement général etc. Et le mode "bataille" qui permet quant à lui de jouer à plusieurs - le seul but étant d'arriver le premier. Dans tous les cas, vous devrez vous arrêter au stand pour faire le plein ou changer de pneus - voire installer un nouveau moteur (car il peut casser). Musique et vacarme vrombissant des moteurs digitalisés : contrairement à *Final Lap*, *F1 Triple Battle* appartient davantage au domaine de la simulation qu'à celui du jeu d'action - mais demeure tout de même le meilleur du genre !

Carte Human Technologie pour la console Nec. **J.D.**

THUNDER FORCE 2

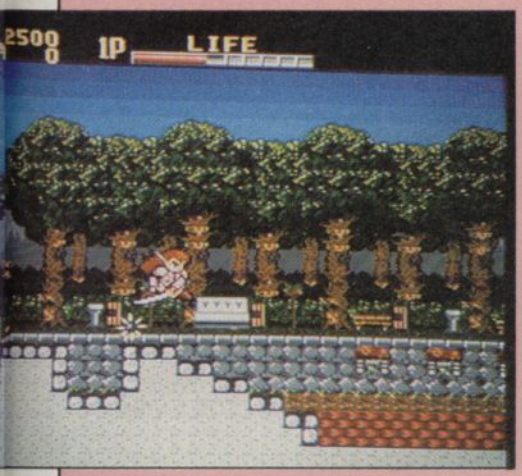
Y a-t-il un pilote dans l'avion ? A voir les folles errances de l'appareil qui se trouve lancé à toute allure en plein cœur d'une armada aussi féroce que vive à réagir, on pourrait se le demander ! Si l'on essaie d'échapper à ses poursuivants, on entre en collision avec un champ de force - pas bon pour la santé - et si on tente une volte-face, on a de grande chance de se faire éclater la tête par la centaine de connards qui n'attendaient que cette occasion ! Une seule solution, vous lancer dans une mission-suicide qui consiste à détruire coûte que coûte la forteresse la plus proche, en espérant pouvoir vous en tirer. Mais là, ça ne rigole plus car après cet exploit vous disposez désormais de quatre types d'armes différents : les deux d'origine (tir avant-arrière et tir double avant) plus les deux tirs dévastateurs acquis à la sueur de votre front. Autant le dire tout de suite, les armes d'origine sont illico reléguées au placard ! On commence par se payer le champ de force qui ne tarde pas à céder sous un pilonnage intensif et on essaie de prendre la poudre d'escampette... *Thunder Force 2* comporte un nombre correct de niveaux dont le scrolling défile tantôt horizontalement, tantôt verticalement. Mais il perd rapidement de l'intérêt en raison de son extrême difficulté et de sa faible maniabilité. A réserver aux fous d'arcade et aux amateurs de casse-tête japonais...

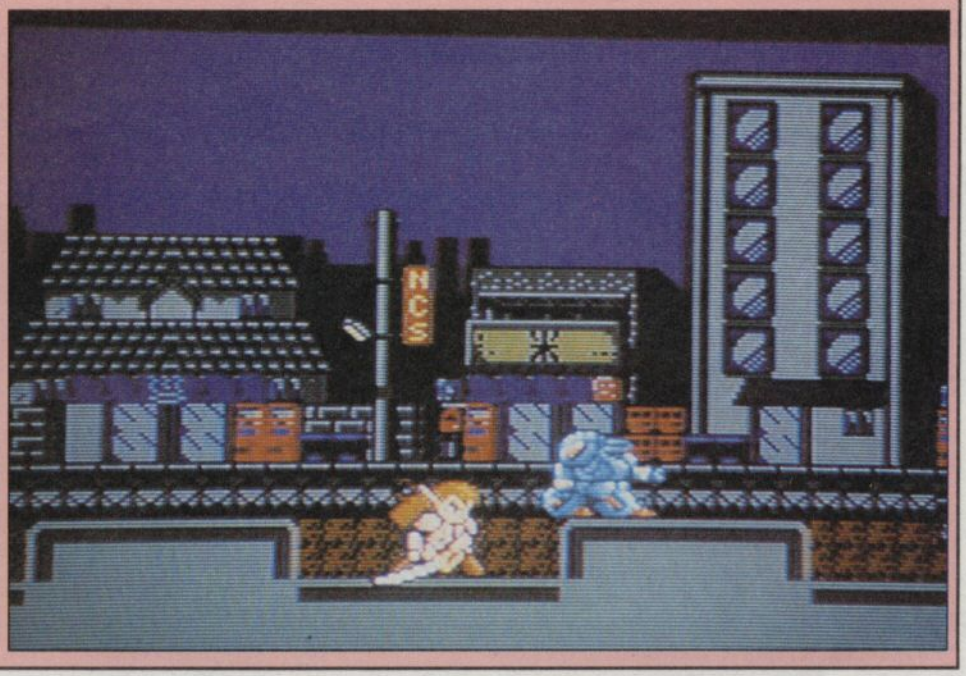
Cartouche Tecno Soft pour console Sega Mega Drive. **G.B.**

SHUBIBIN MAN

Appelé également *Overhauled Man* ou encore *Les Chevaliers du Zodiaque* (!?!) - il y en a qui regardent vraiment trop la télé ! - *Shubibin Man* s'affirme comme un jeu de plate-forme prenant et très complet. Tous les pièges habituels y figurent (tapis roulants, ascenseurs mortels, mines etc.) avec en plus quelques touches d'originalité comme des missiles téléguidés et des monstres préhistoriques qui remplissent la moitié de l'écran. Deux personnes peuvent jouer en même temps, l'un tenant le rôle du frère et l'autre celui de la sœur - quand ils se tapent dessus ils pleurent comme des baleines ! Génial ! Malgré tout cela, *Shubibin Man* demeure réservé aux inconditionnels du genre, comme on dit...

Carte NCS pour la console Nec. J.D.





Shoot Again

Le spécialiste du jeu vidéo : 145 rue de flandre, 75019 Paris — Tél : 40.38.02.38

CONSOLES PORTABLE:
-LYNX 2250 frs avec 1 jeu
jeu = 365 frs
-Gameboy 1290 frs avec 1 jeu
jeu = 349 frs

NINTENDO
Double dragon II, Super contrat, Dead fox, Championship beach volley, Image fight...
"395 frs " la cartouche

1790 Frs
PC Engine
+ 2 jeux (jeux imposés)

1990 frs
MEGA DRIVE
+ 2 JEUX (jeux imposés)

PC ENGINE II "SUPER GRAFX" RGB Péritel 50 ou 60 hrz + 1 jeu : 3450 frs
t Péritel 60 hrz compatible tous moniteurs et toutes TV munies d' un canal AU.

PC ENGINE NEC

PC Engine 60 hrz sans jeu	1490	Legendery axe	499	Volviel	499
PC Engine 60 hrz avec carte	1590	Dragon spirit	499	Knight rider	549
PC Engine 60 hrz + 2 jeux	1790	World court tennis	449	Heavy unit	549
PC Engine 60 hrz + 2 j. + carte	1890	Son son II	399	Atomic robo kidd	499
PC Engine 50 hrz + 1 jeu	1990	P 47	499	Chase H.Q.	499
PC Engine 50 frz + 1 J. + carte	2090	Dungeon explorer	435	Altered beast	475
Lecteur CD Rom	3990	Vigilante	499	New zealand stories	449
		Cyber cross	499	Super volley ball	499
Joyspad + doubleur	349	Ninja warriors	499	Tiger road	549
Freedom stick NEC	Tél	Final lap	549	Baseball '89	499
Xe 1 pro NEC	890	Gunhed	549	Blodia	349
		Tiger heli	499	Paranoîa	449
Doubleur	199	Bloody wolf	549		
Tripleur	249	Digital champ	499	NEWS :	
Quintupleur	299	Mr heli	499	King of casino	349
		USA pro basket	499	Formation armed	399
Adaptation speed king	100	Bullfiht	499	Drop rock	399
Adaptation autofire	100	Motobike	519	Final zone II(CD)	449
Adaptation speed king + autofire	139	Shinobi	549	Strange zone	399
Adaptateur NEC pour moniteur Amstrad	249	PC kidd	499	Psycho chaser	N.C
		Triple battle F1	499	Spatterhouse	N.C

SEGA

Console sega	749
Lunettes 3D	309
Light phaser	269
Control stick	139
Rapid fire	109
Speed king sega	159
Dead angle	299
Dynamite dux	329
Golden axe	329
Psycho fox	329
Tennis ace	329
Cloud master	299
Spell caster	329
Galaxy force	329
Casino games	299
Wonder boy III	329
California games	299
tous titres en stock...	

NINTENDO

Import NINTENDO	
Double dragon II	395
Image fight	395
Super contrat	395
Championship volleyball	395
Dead fox	395
Dondokon	395
Nouveautées françaises	
Wizard and warriors	375
Life force	375
Werstlmania	375
Section Z	375
Rush'n attack	375
Double drible	375
Cobra triangle	375
Zelda II	395
Mario bross II	360
Castelvania	360

RENSEIGNEMENTS Tél: (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....Tél :.....

Matériel.....
.....
Frais de port.....
Montant total.....

Bon à retourner, rempli à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75 019 Paris
Réglement par chèque à SHOOT AGAIN (frais de port 25 frs) ☐
Règlement par contre remboursement (frais de port 40 frs) ☐

ÇA SE CORSE !

MAJOR THOMSON

L'incroyable persévérance du Major redonne chaque jour un peu plus de courage aux TEOrésistants qui ont pris le maquis...

La saga Thomson dure et persiste... Des clubs vous offrent de nombreux services et des choses incroyables - les Thomsonistes se mobilisent pour faire des démos graphiques ou autres, afin de prouver que sans l'aide d'un éditeur, ils savent assurer et parfois faire 100 fois mieux - foi de Major ! Les bécanes Thomson peuvent fournir une très belle définition d'images : notre agent BC 109 (stationné en Corse) a transféré en format Thomson les images digitalisées d'un Atari 1040 ST - et même d'un MSX.... Aujourd'hui il s'attaque à la récupération d'images Amiga. Notez à ce sujet que le pauvre ST d'où sont issus ces graphismes (certes un peu "hard"), se contentait d'afficher 8 dégradés (512 couleurs obligent...) alors que nous - les vieux combattants -, nous avons droit aux seize dégradés d'origine. Quoi ! Des images de ST mieux que sur le ST! Eh oui, Thomson possède la même définition graphique - moins les nombreuses couleurs, of course...

Parlons aussi maintenant un peu du *DOS 720* de BC109 - un superprogramme qui a été développé pour permettre d'exploiter des disquettes au format 720 Ko (très répandu) et qui comporte diverses options : *Test Disk*, *Recherche de Mots*, *Diskcopy*, *Edition de Secteur*, *Trace de Fichiers*, *Transferts MSX-PC-Atari* vers Thomson et vice-versa. Il fait de plus l'objet d'améliorations et d'extensions constantes - c'est un shareware (son prix : 40 F - écrivez au Club Thoms+, 4 rue Millocheau, 49400 Saumur pour le recevoir). En outre notre ami corse a également réalisé une disquette SHOW d'images digitalisées sur Atari 1040 ST, repassées en format Thomson grâce à *DOS 720*. Cette démo témoigne (si besoin est) des excellentes possibilités graphiques de nos si distinguées machines. Mais attention, cette disquette est interdite aux boys de moins de 18 ans car elle tape plutôt dans le style Eric Satyre... BC109 (qui fut notre agent à La Havane) s'attaque actuellement aux images Amiga après avoir triomphé sur ST et MSX...

Autre communication d'importance : quelques astuces de jeux envoyée par le couple Debonne - fidèle soutien du British Empire !

GAME OVER

Pour *Game Over* sur TO8 et TO9+ (et uniquement pour les versions qui comportent les fichiers suivants : GAMEOVER.BAS + ENTGAME.BIN + GO1.BIN + GO2.BIN), voici les pokes pour obtenir 255 grenades (GO1) et 255 boomerangs à laser (GO2).

Grenades pour TO8/9+ :

```
0 ' SAVE "(GAMEOVER)GAMEOVER
10 SCREEN 7,0,0:LOCATE0,9
20 ATTRB 0,1:CLS:LOCATE 0,9,0:COLOR
1:PRINT "1) PARTIE 1":PRINT
30 COLOR 2:PRINT "2) PARTIE 2 (CODE :
31868)":" Deuxième code possible 10218
(pour puissance infinie et ne pas sauter sur
les mines...)
40 PALETTE 1,A:PALETTE2,4095-A : A = A
+1:IF A=4095 THEN A=0
50 A$=INKEY$:IF A$="1"  THEN 70
60 IF A$="2" THEN ATTRB 0,0:RUN"GO2"
61 GOTO 40
70 ATTRB 0,0 : CLS : CLEAR,&H76FF : PAL
ETTE1,15 : PALETTE2,240
80 LOADM"ENTGAME",,R
90 LOADM"GO1":POKE &H9CCD,&HFF : E
XEC &H9C00
100 'LOADM"GO1" : EXEC &H9C00 : 'LIGNE
ORIGINALE
```

Boomerangs à laser pour TO8/9+ (pour TO9 à voir):

```
0 'SAVE "(GAMEOVER)GO2
10 CLS : CLEAR,&H76FF : LOADM"GO2" :
POKE&H9E8F, &HFF : EXEC &H9DC2
```

COURSES DANS LE DESERT

Nos deux fidèles d'entre les fidèles vous offrent en plus des pokes pour *Dakar Moto* et *Dakar 4x4* :

(DAKARMOTO.BAS+ECRAN.MAP+MOTO.BIN) et DAKAR 4X4 (DAKAR.BAS+ECRAN.MAP + DAKAR.BIN), voici les pokes permettant d'avoir 128 points à répartir entre les vivres et les pièces détachées au lieu des 99 dont on disposait originellement - ce qui permet avec un peu d'entraînement et de concentration d'aller jusqu'à Dakar plus facilement et dans les temps...

***Dakar Moto* pour TO8 TO9+ (TO9 à voir):**

```
0 'SAVE"(DAK MOTO)DAKARMOTO"
50 CLS:SCREEN 0,0,0
100 CLEAR,&H7400
150 DIM IM%(10000)
200 SCREEN ,,0 : LOADP"ECRAN",IM% (1
0000)
250 PUT(0,0),IM%(10000)
300 LOADM "MOTO"
551 POKE (&HB535),&H80 '128 POINTS
750 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 750
800 EXEC
850 CONSOLE 0,24,0:CLS
```

***Dakar 4x4* pour TO8/9+ (TO9 à voir) :**

```
0 'SAVE "DAKAR4*4"
10 CLEAR,&H7400
20 DIM IM%(10000):PRINT CHR$(20);
30 SCREEN ,,0 : LOADP"ECRAN",IM%(100
00)
40 PUT(0,0),IM%(10000)
50 LOADM"DAKAR"
51 POKE (&H5B55C),&H80 '128 POINTS
60 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 60
70 POKE&HC157,18 : POKE&HC158,18 : P
OKE&HC159,
18:EXEC 80 SCREEN 7,0,0 : CLS
```

Que dites-vous de la débrouillardise du Major ? Avec moi vous devenez petit à petit les plus grands TEOlogues de l'univers connu... Goodbye !

TANT VA LE DISQUE SUR LA PLATINE QU'A LA FIN IL SE RAYE, IL SE RAYE, IL SE RAYE...

Signé Jumping Jack Son

THOMSON - THOMSON

QUICKJOY VI JET FIGHTER

Un joystick style manche d'avion à large base garnie de ventouses assurant une excellente stabilité.Tous les boutons :auto-fire réglable,tir sont en haut du manche. Permet de changer de vitesse de tir dans un jeu.Contacts à micro-switches. Thomson, CPC, Atari, Amiga...
QUICKJOY VI JET FIGHTER ..... 175 F

CRAYON OPTIQUE

Non seulement le crayon optique vous permet de dessiner directement sur l'écran mais il est indispensable avec certains logiciels.
CRAYON OPTIQUE (Thomson) ..... 135 F

SOURIS

Quand on y a goûté on ne peut plus s'en passer!Plus rapide et plus facile à utiliser que le clavier dans bien des cas,elle deviendra très vite indispensable.
SOURIS (Pour TO8/TO9/TO9+)..... 375 F

SYNTHETISEUR VOCAL

Faîtes parler votre Thomson! Pour dire 'Bonjour' vous dites b-on-j-ou-r.C'est exactement ainsi que vous ferez,grâce à ce synthétiseur vocal,parler votre TO.MO
SYNTHETISEUR VOCAL(T.M.P.I) ..... 545 F

IMPRIMANTE AMEREX P150:

L'imprimante pour tous les ordinateurs! Le principal problème avec une imprimante est qu'elle n'est souvent pas compatible avec tous les ordinateurs et lorsque vous en changez il vous faut souvent changer aussi d'imprimante.Grâce à un astucieux système de switches l'Amerex P150 est compatible avec les ordinateurs Thomson mais aussi Atari, Commodore, Amstrad, PC... Sur Thomson la compatibilité est totale (Screenprint, Paragraphe, Journaliste... fonctionnent sans problème).

- Imprimante Amerex P150 ..... 1 795 F
- Ruban imprimante Amerex P150..... 75 F
- Câble imprimante Thomson MO6,TO8,TO9..... 195 F
- Ruban pour PR90612..... 99 F
- Ruban pour PR90600..... 99 F

HOUSSES

Une petite housse vaut mieux qu'une grande réparation! La poussière, les cendres, les miettes... causent des pannes! Ces housses en très beau simili cuir blanc lavable éviteront des réparations toujours onéreuses.
Clavier TO8-8D : 85 F - Clav MO6 : 85 F - Clav TO9-9 + : 85 F - Clav TO7-70 : 85 F - Clav MO5 : 85 F - Unité centrale TO9 :115 F - Monit coul Thomson : 125 F - Lect disq 3"1/2 : 80 F - Clav+monit coul TO8 : 185 F - Clavier+monit coul+lect disq.TO8 : 275 F - Clavier+UC+monit coul TO9 : 295 F - Imprim PR 90612 : 115 F

QUICKJOY V SUPER BOARD

Un joystick très complet à large base garnie de ventouses assurant une grande stabilité. 6 boutons de tir, sous le pouce, en gâchette et sur le socle. Vous pouvez régler la vitesse de l'autofire et un chronomètre minute votre temps de jeu. Contacts à micro schwitches. Thomson, CPC, Atari, Amiga...
QUICKJOY V SUPER BOARD ..... 195 F

KIT DE NETTOYAGE COMPLET

Ce kit de nettoyage très complet redonnera l'aspect du neuf à votre ordinateur. Le mini-aspirateur et ses différents embouts, les cotons tiges, les produits de nettoyage vous serviront à nettoyer autant le clavier que le moniteur ou l'imprimante. Avec la disquette spéciale prévue à cet effet vous nettoierez les têtes de lecture de votre lecteur de disquettes dont l'encrassement peut endommager gravement vos disquettes.
KIT NETTOYAGE AVEC DISQ. 3"1/2..... 200 F

PACK GRAPH'
Graffiti (TO8/8D) 499 F
+ souris ~~624 F~~

SUPER PACK 595 F
L'ensemble des 8 jeux de la liste ci-dessous : ~~1 192 F~~

PACK JEUX
Breaker+ 239 F
Joyst. **Jet fighter**: ~~324 F~~

SPEEDY WONDER: Le SEUL compilateur BASIC existant pour THOMSON! La vitesse du langage machine à la portée de tous! T08/8D disquette - *Ref. 012003, 249 F.*

BUDGET FAMILIAL: Calculez votre budget: des graphiques vous en donneront une vue d'ensemble. TO8/9/9+ disquette - *Ref. 012001,149 F.*

GRAFFITI: L'outil de dessin absolu: le seul à fonctionner dans les modes 2, 4 ou 16 couleurs! Loupe, remplissage, GR$, etc. T08/8D disquette - *Ref. 012002, 249 F.*

CHANGEMENT DE PROGRAMME: Plus de 25 programmes utilitaires et de jeux sont au menu de ce livre pour la série TO/MO. *Ref. 013002, 95 F.*

BLUE WAR: Une simulation de sous-marin exceptionnelle dont vous ne reviendrez (peut-être...) pas! TO8/9/9+ disquette - *Ref. 011004, 149 F.*

LOST SATELLIT (SOS Space) : Simulation très complète de navette spatiale avec récupération de satellites perdus. TO8/8D9/9+ disquette. *Ref 011016, 149 F.*

DEATH PLANET (Planète Morte) : Votre vaissau spatial s'est écrasé sur une étrange planète. réussirez-vous à en repartir ? TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref : 011017, 149 F.*

1000 BORNES : Adaptation du célèbre jeu d'arcade. L'ordinateur est un adversaire redoutable ! TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref : 011011, 149 F.*

MONOPOLIC : Une adaptation très réussie du célèbre jeu. Jusqu'à quatre joueurs simultanés ou seul contre l'ordinateur. TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref 011007, 149 F.*

BREAKER : Arcade. Un casse-briques multi-tableaux avec bonus (raquette large, collante...) et pièges. Diabolique ! TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref 011012, 149 F.*

DON CAMILLO : Arcade. Allumez les cierges pour entrer au paradis en évitant les diablotins. Multi-tableaux. TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref 011013, 149 F.*

BLUE STAR : Le meilleur Space Invaders pour Thomson. Multi-tableaux, animation d'enfer, difficulté croissante. Un must! TO8/9/9+ disquette - Ref. 011008, 149 F.

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à:
NOVTECH - 17 rue de la Prévoyance - 94300 VINCENNES

Nom:.....Prénom:.....
Adresse:.....
.....
Code.postal:.....Ville:.....
Je possède un THOMSON (type):.....
☐ *Cassette* ☐ *Disquette 3,5 P.*
Je règle par:
Chèque ☐ *bancaire* ☐ *postal à l'ordre de NOVTECH*
(Tous nos envois se font en recommandé)
SIGNATURE OBLIGATOIRE:

Article	Réf.	Quant.	Prix total
		PORT	
		TOTAL	

Frais de port: 26 F jusqu'à 450 F d'achats, 32 F jusqu'à 1 000 F d'achats, 95 F au dessus. *(France métrop. uniquement).*

A partir de 450 F d'achat (sauf pack promotionnel), un logiciel de jeu GRATUIT à choisir dans la liste.

Bon de commande valable 2 mois seulement après sa parution.

BARBABUG
déchets secrets
TüT Tüt
Barrez-vous, ceci est un détournement!
Ah Ah Ah! Opération récupération réussie!
Qu'est-ce que c'est que ce bordel dans ma cour, BARBABUG?
Ce sont les ordures de MICRO NEWS Patron! Avec un peu de chance on peut reconstituer le puzzle de leurs dossiers secrets. Ils sont complètement déchiquetés!
JE VOUS METS DE CORVÉE DE CHIOTTE BARBABUG! ET QUE ÇA BRILLE DANS 10 MINUTES!
J.LERUGE

NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION

OPERATION COUP DE "POINTS"

TEL : 45. 49. 14. 50.

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

NINTENDO

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO + PERITEL + PISTOLET + 2 JEUX **990,00F**

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO +PERITEL **690,00F**
POIGNEE INFRAROUGE **395,00F**
PISTOLET **299,00F**
POIGNEE NES MAX **295,00F**

POPEYE **190,00F**
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION **290,00F**
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS
ICE HOCKEY
DONKEY KONG CLASSICS

GRADIUS **330,00F**
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
EXCITE BIKE
MACH RIDER
TIGER HELIT

GOONIES II **360,00F**
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID
METAL GEAR
ROBOT WARRIOR
WIZARD WARRIOR
MEGA MAN
WRESTLE MANIA
LIFE FORCE
PUNCH OUT

TRACK'N FIELD 2 **390,00F**
LEGEND DE ZELDA
SUPER MARIO BROSS 2
ZELDA 2 - SIMON'S QUEST

NOUVEAUTÉS À PARAITRE, NOUS CONSULTEZ

SEGA

MY HERO **199,00F**
F 16 FIGHTER
GHOST HOUSE
BANK PANIC
SPY VS SPY

AZTEC ADVENTURE **259,00F**
GREAT FOOT BALL
GREAT BASE BALL
PRO WRESTING
QUARTET

KUNG FU KID **269,00F**
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION
PHANTASY ZONE 3

ALEX KID 1 **285,00F**
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANSTER TOWN
GREAT BASKET BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDER BOY
WONDER BOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

ALEX KID 2 **299,00F**
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN BASE BALL

CALIFORNIA GAMES **299,00F**
BOMBER RAID
CASINO GANES
CAPTAIN SILVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
SPACE HARRIER
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS

BLADE EAGLE 3D **319,00F**
MAZE HUNTER 3D
OUT RUN 3D
POSEIDON WAR 3D
SPACE HARRIER 3D
ZAXXON 3D

AFTER BURNER **329,00F**
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF THE SWORD
OUT RUN
PSYCHO-FOX
SHINOBI
SPELL CASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDER BOY 3

ATARI 2600

PADDLE (poignée ronde) **149,00F**
PADDLE + 1 JEU WARLORDS **199,00F**

149,00F
GANGSTER ALLEY, CHINA SYNDROME, NIGHT STALKER, GRAND PRIX, WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL, PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS, ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK,SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, FOREST, PITFALL, DRAGSTER, GLACIER PATROL, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST, DIG DUG, DEADLY DISC, PLANET PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP,FROST BITE, RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER , MOONSWEEPER, ATLANTIS, DEMON ATTTACK, HOCKEY, NEXAR, ECHEC

199,00F
CALIFORNIA GAMES, BILLARD, RAMPAGE, SKY, HERO, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING, BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID 2, SKY JINKS, BUMP'N JUMP.

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Frais de port 23F
Titre.....F machine + 50F
Titre.....F TOTAL .....F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....
N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque □ ou mandat □ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

CONSOLES ET ORDINATEURS HI-TECH

On était contents suite aux récentes baisses de prix de Sega, Nintendo et Nec. Et soudain patatrac ! Voici les consoles et ordinateurs hi-tech de la 5ème génération, qui viennent engloutir nos économies à la vitesse d'un Pac-Man affamé !

Après tant d'articles sur les nouvelles consoles japonaises ou anglo-saxonnes, on croyait avoir tout vu (et tout dit) ou du moins disposer de quelques mois de répit avant la venue d'autres nouveautés... Erreur ! C'est reparti sur les chapeaux de roues : les nouvelles machines infernales japonaises sortent plus vite que le muguet dans les sous-bois du printemps. Si vous voulez bien vous donner la peine de lire, la future Rolls de Monsieur est avancée...

16 MILLIONS DE COULEURS !

A tout seigneur tout honneur, voici le **FM Towns** de Fujitsu, le premier ordinateur personnel construit autour d'un lecteur de CD-ROM, qui fait un malheur au Japon. Doté d'un microprocesseur 80386 32 bits, le FM Towns existe en deux modèles qui se différencient par l'étendue de leur RAM (1 et 2 Mo), ainsi que par le nombre de lecteurs de disquettes (1 et 2). Ces lecteurs sont au format 3"1/2 et ont une capacité de 1,2 Mo. La carte vidéo offre quatre résolutions : 640 x 480 avec 256 couleurs sur une palette de 16 770 000 ; 640 wx 480 avec 16 couleurs sur une palette de 4096 en deux écrans ; 320 x 240 avec 16 couleurs sur une palette de 32 768 en deux écrans et enfin 640 x 400 en 16 couleurs sur une palette de 4096 en deux écrans. Cette dernière résolution est bien connue des utilisateurs d'Amiga, puisqu'elle correspond à la haute résolution en mode interlacé sur cette machine. La RAM vidéo du FM Towns monte jusqu'à 512 Ko-ce qui est considérable. La fluidité de l'animation se fait par une RAM dédiée aux sprites d'une capacité de 128 Ko. Au niveau audio, le FM Towns se défend plutôt bien puisqu'il dispose de deux processeurs sonores : un PCM qui offre une sortie stéréo 8 canaux et un FM, stéréo également, mais sur 6 canaux. Les samplings sont échantillonnés sur 8 bits. Le CD-ROM fonctionnant comme un lecteur de CD audio, il est possible d'obtenir des digitalisations sonores de très bonne qualité. Le co-processeur mathématique 80387, lui, est optionnel. Prix de la bébête : entre 17 000 F et 19 000 F au Japon. Fujitsu prépare pour l'Europe une version moins évoluée qui sera proposée à un prix plus accessible. Aucune date de commercialisation officielle ne peut cependant être avancée, Fujitsu n'arrivant déjà pas à satisfaire la demande japonaise.

Plusieurs jeux seraient déjà disponibles dont *R-Type*, *Afterburner*, *Space Harrier*. En France, Infogrames est en train d'achever le développement de *Drakkhen* : 68 couleurs en dégradé, une vitesse de déplacement en 3D phénoménale, et surtout tous les textes affichés à l'écran seront parlés (400 méga-octets de sons) ! Quant au jeu de chez Titus, *Titan*, il serait déjà en vente au Japon pour environ 400 F.

LES BOUGIES COUTENT PLUS CHER QUE LE GATEAU !

C'est presque ce que l'on pourrait dire de la nouvelle **console SNK NEO-GEO** puisque les jeux coûtent au Japon la bagatelle d'environ 1 000 F par cartouche ! Il faut dire que la capacité de ces cartouches est de 40 mégabits et que les boîtiers font 20 centimètres sur 15 ! C'est pas de la cartouche pour gamin ! En effet, quand on pense qu'un grand nombre de jeux Nec ou Sega (en 16 bits) ont une qualité déjà très proche de l'arcade, on n'ose imaginer le niveau des cartouches SNK... En fait, la firme japonaise va sortir une nouvelle gamme de machines d'arcade qui seront, elles aussi, baptisées NEO-GEO et qui proposeront les mêmes jeux que la nouvelle console. Vous allez enfin pouvoir ouvrir cette salle de jeux clandestine dont vous rêviez depuis si longtemps - enfoncé le café du coin ! A

FM Towns

l'intérieur de l'engin, on trouve deux microprocesseurs : un 68000 et, en assistance, un bon vieux Z80. La console SNK est vendue 3 000 F au Japon, ce qui signifie qu'elle coûtera (peut-être plus tôt que vous ne le pensez...) au moins 4 000 F en France, avec un prix d'au moins 1 500 F par cartouche. Dur, dur... Au Japon où l'argent coule à flots ("Et pendant ce temps-là les Japonais travaillent"), le prix de la NEO-GEO ne semble pas angoisser outre-mesure les dirigeants de SNK qui prévoient de vendre durant la première année 300 000 consoles et plus d'un million de cartouches !

CONSOLES COULEUR PORTABLES

Le Game Boy Nintendo peut commencer à trembler : la mini-console **PC Engine portable** arrive ! Face à son principal concurrent, elle présente deux atouts considérables : un écran couleur et une compatibilité avec toutes les cartes Nec déjà sur le marché. Cette mini-console devrait remporter un gros succès mais aucune date de commercialisation en France ne peut être avancée pour le moment.

Dernière minute : nous apprenons que pour contrecarrer la Nec portable, ***Nintendo*** *prépare deux nouvelles consoles portables à écran couleur !*

Console SNK NEO-GEO

ŒIL DE LYNX

De nouveaux jeux apparaîtront prochainement pour la **console Lynx Atari** dont *Xenophobe* et *Hard Drivin'*. La Lynx devrait être officiellement disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Prix de vente : 1790 F, livrée avec quatre épreuves du très réussi *California Games* (skateboard, footbag, surfing, BMX). Prix des autres jeux : moins de 300 F (*Chip's Challenge, Blue Lightning, Electrocop, Gates of Zendocon*).

NEC : LE 1er LUDIFILM

Les films de demain seront interactifs ou ne seront pas ! Ce sera vrai en tout cas pour les films d'action à gros budgets genre *Indiana Jones* ou *James Bond*. Il y aura deux versions du même film : la version "normale" telle qu'on peut la voir aujourd'hui au cinéma, en vidéo ou à la télévision, et la version interactive, disponible sur CD-ROM ou CDI (voir notre dossier des deux derniers numéros) : vous incarnerez Indiana Jones ou Bond et vos actions influeront sur le déroulement du film, comme dans un jeu vidéo. Science-fiction ? Jules-Verniaiseries ? Que nenni bouffi ! Le premier film interactif - utilisation de véritables acteurs sur des décors en images de synthèse - sera disponible dès cet automne aux Etats-Unis pour la console Nec PC Engine (dans sa version US TurboGrafx) couplée au lecteur CD-ROM. Nec appelle ça de la "télévision

Console Lynx Atari

interactive" et le premier **ludifilm** (un terme "made in Micro News") sera un titre Cinemaware déjà connu sur ordinateurs : *It Came from the Desert*. Pourquoi un titre Cinemaware ? Parce que d'abord le nom de cette société était prédestiné et ensuite parce que Nec - 1er fabricant de composants électroniques et 24ème plus grosse compagnie mondiale - vient de prendre 15% des actions de Cinemaware, dans la perspective de développement de tels produits. "Nous travaillons actuellement sur sept projets sur CD-ROM" déclarait récemment Bob Jacobs, vice-président de Cinemaware, à notre confrère britannique CTW.

CONSOLE AMIGA

La mystérieuse **console Amiga** garde encore ses secrets : chez Commodore, c'est la discrétion absolue - à tel point que nous en sommes réduits à faire écho de rumeurs. A priori, il s'agit ni plus ni moins d'un Amiga 500 au design plus actuel : coffret noir rectangulaire, format 19" - ce qui permet son adaptation à un rack de chaîne hi-fi. Sur la face avant, se trouvent deux lecteurs : un classique 3"1/2 - qui permet de faire tourner tous les logiciels Amiga - et un CD-ROM (compatible CD Audio) grâce auquel nous pouvons espérer voir débarquer dans un proche avenir une nouvelle race de jeux... Notons au passage qu'un utilitaire destiné à permettre la lecture des CD musicaux sera certainement livré avec la machine. La configuration de base de ce nouvel Amiga ne comportera pas de moniteur puisqu'il pourra, au même titre qu'un magnétoscope, être connecté directement au téléviseur. De même

It Came from the Desert

en ce qui concerne la sortie sonore stéréo qui se raccordera directement à l'ampli de la chaîne hi-fi. Niveau hardware, y figurera vraisemblablement une RAM d'1 Mo. Le clavier, la souris et même le joystick sont équipés d'émetteurs à infrarouge. Il ne faut pas songer à une commercialisation au plus tôt avant la fin de l'année - on parle d'un prix situé entre 6000 et 7000 F.

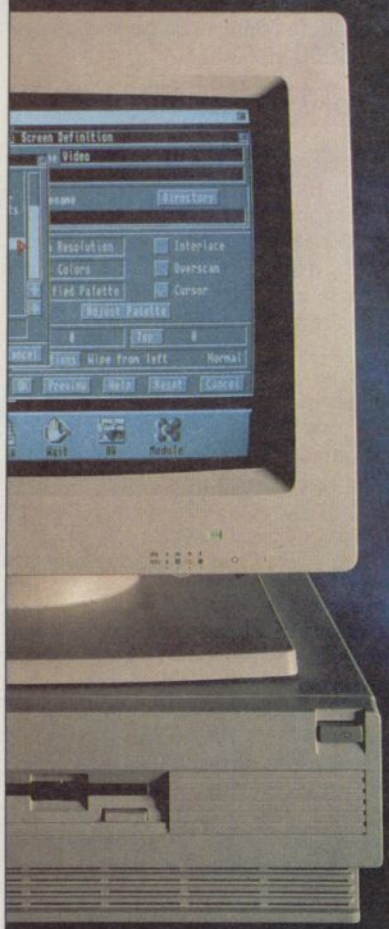
CONSOLES AMSTRAD

Ce ne sera pas vraiment du hi-tech mais les rumeurs sur la sortie de deux consoles Amstrad en septembre vont en s'amplifiant : la **464 Plus** et la **6128 Plus** seraient des versions "gonflées" des CPC classiques - un microprocesseur plus rapide, des composants supplémentaires autorisant sprites et scrollings, une plus grande palette de couleurs disponibles, un son stéréo sur 6 voies -, utilisant aussi bien les disquettes et cassettes déjà sur le marché que les cartouches de 2 et 4 mégabits que les principaux éditeurs européens seraient déjà occupés à produire. Le prix de base pour la console 464 Plus : environ 1000 F, avec un coût situé entre 150 et 250 F pour les cartouches. Chez Amstrad, on dément toujours formellement l'existence de tels produits... **J.-M.B./G.B.**

L'Amiga 3000 et le système utilisateur Amiga Vision.

L'AMIG

L'Amiga 3000 vient d'être présenté par Commodore France en première mondiale au SICOB. Il affiche des caractéristiques impressionnantes, dignes d'un supermicro 32 bits de la cinquième génération.



L'Amiga 3000 devrait ravir les gros consommateurs de mémoire et de vitesse : il comporte en effet un processeur Motorola 68030 cadencé à 25 Mhz, assisté de son fidèle complice fort en maths, le 68882 à la même fréquence. Ceci pour le modèle haut de gamme, car une version avec le couple 68030/68881 à 16 Mhz sera aussi proposée. Evidemment moins chère, cette configuration ne pourra cependant pas évoluer vers le modèle 25 Mhz. Sur le plan de la vitesse, le *3000* est environ deux à trois fois plus rapide que le modèle 2500, qui utilise un 68020 et un 68881 à 14,3 Mhz.

UN MEGA-AMIGA !

L'aspect extérieur a beaucoup changé par rapport au 2000 : le boîtier se présente de façon plus compacte et plus esthétique et un sérieux effort a été fait concernant l'ergonomie. En effet, les prises joysticks et souris, difficiles à atteindre sur le 2000, sont maintenant placées sur le côté droit. Le bouton d'alimentation se trouve à l'avant du boîtier, tandis que le clavier profite d'un léger "lifting" qui lui donne un look plus moderne. Le lecteur de disquettes 3"1/2 au format 880 Ko se situe en position centrale, mais il est possible d'en placer deux sur la face avant.

Les connecteurs externes connus (prises série, parallèle, vidéo RGB, lecteur de disquettes externe, sorties audio stéréo) côtoient plusieurs nouveautés. Il existe dorénavant un connecteur "Vidéo VGA", qui délivre un signal à 31,5 Khz et permet d'avoir une résolution non entrelacée de 640 x 480 points en 4 couleurs, mais uniquement sur moniteur multisynchrone. D'autre part, un Flicker Fixer intégré fonctionne en standard sur la machine. Il sera donc possible, toujours avec un bon moniteur (le 1081 et les différentes versions des 1084 ne suivront pas), d'avoir toutes les résolutions Amiga en mode non entrelacé. Autre avantage, ce Flicker Fixer est compatible avec les modes vidéo Overscan.

L'*Amiga 3000* possède aussi un connecteur externe directement relié au contrôleur SCSI intégré à la carte-mère. Il est possible de loger deux disques durs 3"1/2 en interne, par exemple les 40 Mo et 100 Mo Quantum (19 ms de temps d'accès). Le transfert des données se fait en 32 bits, ce qui améliore beaucoup le confort de travail sur de gros fichiers.

2 Mo DE CHIP RAM

L'Amiga est aussi célèbre par ses coprocesseurs : *Agnus*, *Denise* et *Paula* sont toujours là, en version ECS. *Paula* n'a pas changé, mais *Agnus* est désormais capable d'adresser 2 Mo de Chip Ram contre 1 pour les *Fat Agnus* actuels. *Super Denise* peut afficher de nouvelles résolutions. Mis à part le mode Productivité 640 x 480 que nous avons déjà évoqué, il existe un mode SuperHires de 1 280 points horizontaux en 4 couleurs parmi 64, compatible avec les moniteurs moyenne résolution 1081 et 1084. A côté de ces trois circuits, cinq autres composants, répondant aux noms de *Amber*, *Fat Gary*, *FatBuster*, *SDAC* et *Ramsey*, gèrent respectivement le Flicker Fixer, la liaison entre les divers processeurs et la Ram, le bus 32 bits, le contrôleur SCSI, et la gestion de la Fast Ram. La taille de la mémoire adressable est l'un des principaux avantages par rapport au 2000 : 16 Mo de Fast Ram et 2 Mo de Chip Ram seront installables directement sur la carte-mère, et bien plus encore grâce aux connecteurs d'extension...

Les quatre connecteurs internes 32 bits restent compatibles avec les anciennes cartes d'extension pour 2000, notamment XT et AT,

GA 3000

tout en supportant de nouveaux produits plus performants... Un nouveau connecteur CPU permettra d'installer dans le futur de nouveaux processeurs, ou de la mémoire cache, pour transformer la machine en véritable station de travail.

Toute cette intégration fait de l'Amiga 3000 un ordinateur rapide et moderne, tout en gardant le caractère évolutif de la famille Amiga. Avec lui arrivera la version 2.0 du système d'exploitation AmigaDos, du Workbench et du Kickstart. Le système 2.0, qui sera aussi disponible pour les Amiga 500 et 2000 actuels, apporte énormément d'améliorations dans tous les domaines. Qui plus est, il sera entièrement francisé et sera renommé Atelier 2.0.

INTEGRATIONS REUSSIES

Le langage AREXX, qui permet de faire communiquer différents logiciels entre eux de façon automatisée, sera intégré au 1.4. De nouvelles polices de caractères proportionnelles seront livrées avec le Workbench et l'aspect graphique de celui-ci s'en trouvera considérablement remanié et embelli. La sélection de nombreuses icônes est plus facile, comme sur le Macintosh, et l'on peut exécuter un ordre CLI à partir du Workbench. Ce dernier n'est d'ailleurs plus un écran à part entière mais une fenêtre que l'on peut fermer, déplacer ou redimensionner à loisir. Un gain de rapidité appréciable profite aussi à l'ensemble des opérations. L'utilisateur a de manière générale beaucoup plus de contrôle sur son environnement de travail. Le support du Fast File System en Rom permet de l'utiliser avec les disquettes, mais en restant compatible avec l'ancien système.

De plus le support de l'Enhanced Chip Set sera également intégré au 2.0, ainsi que celui du moniteur A2024 monochrome de PAO. En plus des nouvelles résolutions (voir plus haut), l'ECS apporte aussi d'autres avantages : le blitter peut par exemple adresser des blocs rectangulaires de 32 768 x 32 768 pixels, et *Super Denise* supporte quatre nouvelles fonctions de type Genlock.

PRIX ET DISPONIBILITE

Amiga 3016, 16 Mhz, disque dur 40 Mo, sans moniteur : 21 990 F HT.
Avec moniteur multi-synchro : 25 990 F HT.
Amiga 3025, 25 Mhz, disque dur 40 Mo, sans moniteur : 25 990 F HT.
Avec moniteur : 29 990 F HT.
Disponibilité : courant juin 1990.

L'AmigaDos trouve aussi une nouvelle jeunesse. De nombreuses commandes CLI ont été réécrites en C et améliorées par rapport aux anciennes versions BCPL. La DOS. Library a entre autres été profondément modifiée. Le Shell devient plus puissant, avec le support intégré d'AREXX, de nouvelles commandes, de couper/coller etc.

Autre annonce très importante, le système auteur AmigaVision - qui permet la programmation par icônes - sera fourni en standard sur tous les *Amiga 3000*, démontrant les capacités multimédias exceptionnelles de la machine, à une époque ou certains "grands" veulent donner l'impression que ce concept novateur est de leur invention.

Le trio Amiga 3000/Système 2.0/ AmigaVision constitue donc une profonde évolution de l'Amiga. Les Amiga 2000 et 500 actuels pourront bénéficier des améliorations du nouveau système, mais l'*Amiga 3000* apporte en plus une puissance en termes d'adressage mémoire qu'aucun 2000 ne pourra jamais égaler. La ligne Amiga démontre en tout cas son dynamisme technique et sa capacité évolutive, comme en témoignent les mises à jour régulières du système d'exploitation pour les possesseurs d'anciens modèles.

Mips

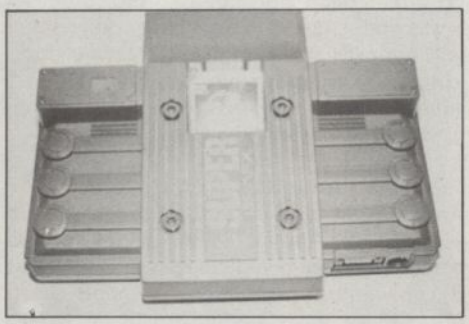
3615 SM1
LE TÉLÉCHARGEMENT HAUTES PERFORMANCES
TÉLÉCHARGEZ LES LOGICIELS QUI CREVENT L'ECRAN.
SM1, c'est plus de 2 000 super logiciels, des jeux, des utilitaires, des nouveautés. Tous gratuits ! Vous ne payez que le 3615.

NEC SORT SON GROS ZORRO

Consolez-moi, consolons-nous : qui n'a pas son jeu sur console ?

Enfin ! L'actualité micro nous fournit la primeur d'un titre réellement pornographique : il s'agit d'un jeu - le deuxième à ce jour - pour la nouvelle console **Nec Super Grafx** (présentée dans le numéro 32), et dont la traduction approximative serait *Gros Zorro*. Espérons que ce n'est pas une erreur et que nous aurons bientôt la joie de vous présenter le test complet de cette cartouche au nom si réjouissant...

"Où peut-on se procurer cette merveilleuse console ?" nous demandent certains d'entre vous. Partout ou presque, puisque la Super Grafx est désormais distribuée par Sodipeng (16/99.08.89.41) au prix de 2490 F, livrée en Péritel avec le jeu *Battle Ace*.

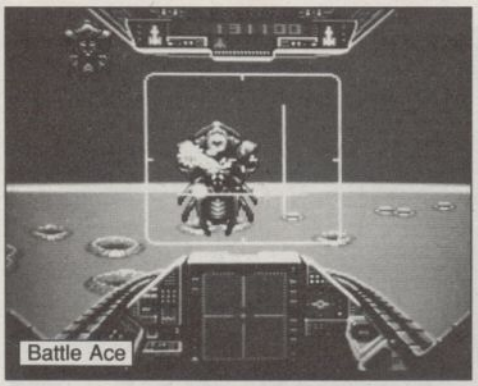


La console Nec classique reste toujours disponible à 1490 F, mais elle se transforme en caméléon, puisqu'elle aura désormais la même couleur grise que la Grafx - rappelons qu'il y a une compatibilité ascendante totale entre les deux modèles.

Ces deux modèles Sodipeng sont livrés avec le **boîtier Audio Vidéo Plus**, qui restitue les superbes couleurs NTSC sur une télé ou un moniteur et permet la connection sur une chaîne hi-fi pour un son stéréo encore meilleur !

WELCOME CHEZ NINTENDO

Ça y est, les éditeurs européens sont désormais réellement montés dans le train magique des consoles japonaises !



Infogrames semble bien être en tête avec *Opération Jupiter* - rebaptisé **Rescue** et déjà vendu à 300 000 exemplaires -, *Les Tuniques Bleues* (**North & South**) pour la console NES, **Drakkhen** est en préparation pour la console 16 bits et **Bubble Ghost** sortira sur la Game Boy. Quant à **Titan**, un jeu Titus, c'est Infogrames encore qui a négocié son adaptation sur la console NES.

Mirrorsoft est "pleased" et "delighted" d'annoncer que **Speedball** (le célèbre jeu conçu par les Bitmap Brothers) sortira prochainement sur la console Nintendo.

Trip Hawkins, président d'Electronic Arts, est lui "very pleased" d'annoncer l'accord de développement signé entre Nintendo et sa compagnie - accord qui débouchera sur la commercialisation en septembre de la cartouche **Skate or Die 2** pour NES. Rappelons que le premier *Skate or Die* s'était vendu à plus d'un million d'exemplaires dans ses versions pour ordinateurs.

FIRE AND SEGA

Depuis que Sega a ouvert ses vannes créatrices, les sociétés éditrices de jeux se sont ruées dans la brèche. Quand on sait que la moindre cartouche se vend à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires, on comprend l'intérêt suscité par cette annonce royale. Une vraie ruée vers l'or, malgré quelques contraintes techniques !

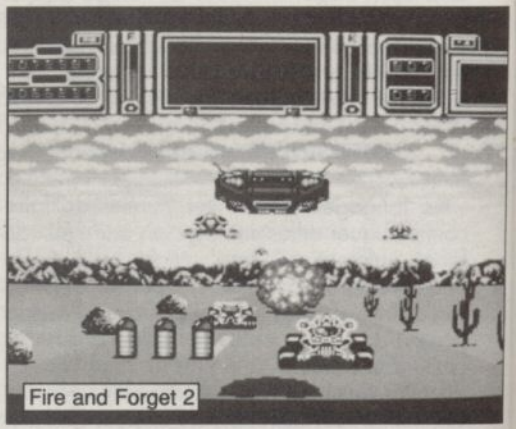
Les petits Frenchies figurent en bonne place dans cette distribution. Titus s'est lancé dans la bataille avec un premier titre qui sortira en mai pour la console Sega 8 bits ainsi que sur tous les autres standards : **Fire and Forget 2**. Pour les amateurs du premier épisode, sachez que cette fois-ci vous poursuivez un convoi de la mort au volant de votre véhicule. L'engin de tête est équipé de missiles supranucléaires, son but : la destruction totale d'une mégacité où sont protégés les trésors de l'humanité. A vous de l'en empêcher !

Nous avons pu voir les quatre premiers niveaux (il y en aura cinq au finish) sur la console, c'est super ! La route se présente en 3D, comme dans *Out Run*, et le bolide est rapide, quant à l'action c'est l'enfer ! Non seulement vous foncez normalement sur le goudron mais vous pouvez voler grâce à un mélange de kérosène à collecter dans des bidons disséminés sur la chaussée. Si on rajoute plus de 10 musiques différentes et 60 ennemis divers et variés, on se retrouve devant un soft excellent. La réalisation, impeccable, tire pleinement parti des capacités de la Sega Master System. Un deuxième jeu se trouve déjà au stade préparatoire mais pour l'instant rien n'a filtré. La suite au prochain épisode !

BACK TO THE SEGA 2

Non content de développer pour la console Nintendo, Mirrorsoft a également signé un accord avec Sega. Trois jeux seront bientôt disponibles sur la Master System : **Back to the Future 2, Speedball et Xenon 2** - ces deux derniers étant des productions des Bitmap Brothers.

Back to the Future 2 sortira sur tous les ordinateurs cet été, en même temps qu'en vidéo. Il n'y a pas trop de souci à se faire quant au succès du logiciel s'il suit la courbe cinématographique du titre : le film a rapporté plus de 200 millions de dollars après seulement un mois et demi d'exploitation mondiale...



ROCKY MCLXVII

RASHEED
MARC BROTHERS

TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR

Pour obtenir des résultats, faut vous tirer l'oreille cassée... Histoire de fétiche, en somme ! Maya des qui veulent pas jurer sur l'œil de la momie : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et jure ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." Aux explorateurs en chambre les anciens numéros ! Les aventuriers du bout du monde, eux, découvriront un trésor de jeux au fin fond du pays de Wonderboy (dans la version désirée !). Soyez clairs et directs : un message doit toujours être déchiffrable...

PC

LEISURE SUIT LARRY 3
(suite & fin)
(envoyé par Laurent Perrin)

DEUXIEME PARTIE

Maintenant vous incarnez Passionate Patti et vous êtes bougrement décidé(e) à retrouver les pectoraux de votre Larry chéri... Prenez la bouteille qui se trouve au pied du lit (Get bottle) et allez vous habiller derrière le paravent (Gret bra - Get panties - Get pantyhose - Get dress), vous voilà paré(e) avec votre soutien-gorge, votre petite culotte, vos collants élastiques et votre robe. Allez chez *Chip'n Dale* (la pub est à la page 12 du manuel), c'est enfin ouvert. Mais une fois devant et après avoir discuté avec le maître d'hôtel, vous apprenez que l'entrée est payante (43 dollars) ; il faut alors retourner au casino : cet argent est posé sur le piano (Get glass) - pensez également à prendre le marker (magique) qui se trouve sur le tableau ! De retour devant *Chip'n Dale*, payez l'entrée et allez vous mettre à la table du bas - Dale va faire son strip. Quand il a fini, causez un peu avec lui, il vous dira que pour traverser la forêt de bambous il est nécessaire de lire... son manuel !!! On indique en effet à la page 19 que pour traverser ces fameuses forêts, il est indispensable d'emporter une bonne réserve d'eau. Il va donc vous falloir aller remplir la bouteille vide au lavabo qui se trouve à gauche des cabines du casino.

Une fois que tout cela est fait, allez vers la forêt de bambous - c'est un labyrinthe ! Solution : (Nord - Nord - Est - Nord - Ouest - Nord - Est - Nord - Nord - ici tapez "Use bottle" - Nord - Ouest - Ouest - Sud - Ouest - Ouest - Nord - Nord - Ouest - Nord). Cela permet d'arriver à la sortie, au bord d'une rivière dans laquelle il faut boire un peu d'eau (Drink), puis se diriger au nord. On arrive au bord d'une falaise, retirez votre collant (Remove pantyhose) et attachez-le au gros rocher (Attach pantyhose on rock) pour descendre la falaise. On parvient alors "délicatement" en bas. Cueillez délicatement de la marijuana dans le jardin du Docteur Nonookee (Get plant), grimpez au cocotier de droite et prenez des noix de coco, descendez et tissez une corde avec la marijuana (Make rope). C'est le seul usage autorisé de la marijuana - la fin se présente bien différemment suivant qu'on tape "Eat marijuana" ou "Burn marijuana" ! Lancez la corde (Throw rope), attachez la corde à l'arbre et surtout, avant de traverser le précipice, arrachez un morceau de la robe pour en faire une attache (Tear dress), puis tapez "Climb rope".

Une fois de l'autre côté, allez à l'ouest, enlevez le soutien-gorge (Remove bra) et mettez les deux noix de coco dedans (Put nuts in bra). Avancez pour faire venir le Feal pigs et lancez-lui le soutien-gorge (Throw bra). Dirigez-vous alors au nord : vers la rivière se trouve une bûche immergée dans l'eau. Servez-vous de la bûche (Use log) et surtout sauvegardez dès l'arrivée sur l'image suivante ! Car maintenant commence la partie la plus agaçante du jeu, un bout d'arcade où vous vous retrouvez au milieu de la rivière en train d'éviter une foultitude d'obstacles (rochers, arbres, enfants !?, et crocodiles). On finit par s'en sortir à grands coups de sauvegarde ! Quand vous êtes arrivé au bout de vos peines, tout devient automatique, Patti est capturée par des amazones qui vont l'enfermer dans une cage où nous allons enfin retrouver Larry. Mais il importe de s'enfuir rapidement de cette cage et comme le seul moyen de lutter contre la magie est une magie plus forte, le magic marker va se révéler indispensable... Il vous permettra de surgir (une fois de plus) en douceur dans le monde de la Sierra. Allez deux fois au nord. Vous vous retrouverez en apesanteur dans une scène de *Space Quest*... Déconnectez à ce moment la machine (Disconnect machine). Allez à l'est voir Rosella dans *King's Quest 4*, puis livrez-vous à une discussion avec Roberta Williams. Tout est automatique, Roberta embauche Larry comme programmeur et Patti abandonne le piano... That's all folks !

ST/AMIGA

LE FETICHE MAYA
(envoyé par Silmarils)

SUITE DE SOLUTOINS

Merida

Aller au magasin. Acheter lampe/pharmacie/levier/cigarettes/gourde/fruits/viande, puis retour à la jeep.

Jeep vers Uxmal : 1ère à gauche.

Village 1
Troquer deux potiches et disque des vents contre les cigarettes, la gourde et la viande.

Jeep vers Merida : tout droit.

Merida
Magasin : vendre les deux potiches. Acheter phonographe/parapluie/huile/essence/viande.

Jeep vers Uxmal : bifurcations = droite/droite/droite.

Uxmal
(Sauvegarde). Droite puis au fond. Aller au temple à droite, 1ère porte : prendre statuette. Aller au temple tout à gauche, 1ère porte : regarder fresque ; 2ème porte : prendre plaquette. Retourner à la jeep. si vous êtes mordu par les serpents, utiliser les seringues de la pharmacie.

Village 2
Troquer statuette et morceau de fétiche d'argile contre parapluie et viande.

Jeep vers Tikal : bifurcations = droite/gauche.

Tikal
(Sauvegarde). Gauche puis au fond 1er temple : repérer 2 plaques sur la porte, puis retourner à la jeep. Droite et au fond 3ème temple : prendre plaquette, soulever dalle (F6), pousser une fois le panneau correspondant à la 1ère plaque, puis aller à la jeep. Se diriger vers le temple au fond : prendre statuette, soulever dalle (F6), pousser panneau correspondant à la 2ème plaque. Retourner au temple tout à gauche et récupérer morceau de fétiche. Retour aussi à la jeep. Si vous êtes piqué par des fléchettes, utiliser pansements et seringues de la pharmacie. Pour éviter les fléchettes, marcher en diagonale.

Jeep vers Copan : bifurcations = gauche/gauche.

Village 3
Troquer plaquette contre phonographe.

Jeep vers Copan : bifurcations = gauche/droite.

Copan
(Sauvegarde). Gauche/passage dans jungle en haut à gauche. Aller deux fois vers la gauche en évitant les plantes carnivores. Se placer à côté de la stèle en forme d'obélisque. Soulever par l'icône F6. Prendre statuette et retour à la jeep. Si vous êtes mordu par les plantes, utiliser les pansements.

Aller droite temple. Porte gauche : prendre potiches et fruits. Porte centrale : regarder deux fresques. Porte droite : se placer sur la case dégarnie la plus à droite. En reliant les trois plaquettes correctement et en traduisant les hiéroglyphes grâce au disque des vents en NORD-SUD et EST, on peut traverser les trois salles aux étoiles. Il faut lire les trois plaquettes ligne par ligne. Si on prend un boulet sur la tête, il faut recommencer le parcours au début - on peut se soigner grâce aux pansements. Au bout de la dernière salle, la porte s'ouvre... Entrer, prendre le morceau de fétiche. Pour rouvrir la porte, déposer le fétiche d'argile - il faut alors poser plusieurs objets jusqu'à ce que le fétiche soit visible. Ressortir du temple en suivant le même tracé. Puis retour à la jeep.

Jeep vers Tikal : bifurcations = gauche/droite/ droite/droite

Jeep vers Uxmal : bifurcations = gauche/gauche.

Uxmal
(Sauvegarde). Aller au sorcier (temple centre). Poser les 4 statuettes conformément à la fresque. Sortir et se diriger vers le temple à droite, 2ème porte : prendre le dernier morceau de fétiche et retour à la jeep.

Jeep vers Merida : bifurcations = droite/droite/ gauche.

Merida
Marchand : revendre potiches et disques des vents. Acheter essence (3 ou 4) et huile (2) puis sauvegarde.

Jeep vers Uxmal : bifurcations = droite/droite/droite.

Jeep vers Tikal : bifurcations = droite/droite.

Jeep vers Copan : bifurcations = gauche/droite/gauche/droite.

Jeep vers Chichen Itza : bifurcations = droite/gauche/droite/droite.

Chichen Itza
(Sauvegarde). Monter pyramide tout en haut. Pour éviter aigle, il faut le frapper plusieurs fois - ce qui le fera fuir momentanément. Si vous êtes atteint par l'aigle, utiliser les pansements. Descendre.

Combat contre le méchant Karloff : il faut le repousser vers le vide en le frappant (martingale : se mettre tout en bas à droite).

Enigme des ponts : en posant le fétiche reconstitué sur un plot, on actionne un des ponts ; à chaque fois qu'on marche sur une plaque et qu'on vient d'un pont, les ponts contingents sont actionnés.

On doit donc poser correctement le fétiche sur les différents plots afin de pouvoir traverser tous les ponts. La bonne combinaison est plot 1-plot 2-plot 4, en comptant de bas en haut. Ne pas oublier de reprendre le fétiche avant de traverser tous les ponts. De l'autre côté, poser le fétiche sur le plot, entrer et FIN.

Quelques astuces
Points de vies infinies : taper SHIFT + SHIFT + "+" à la page "Silmarils" de présentation.

Aller directement au village : taper SHIFT + SHIFT + "V" à l'arcade Jeep.

Aller directement à la cité ou Merida : taper SHIFT + SHIFT + "C" à l'arcade Jeep.

SEGA

WONDERBOY 3
(The Dragon's Trap)
(envoyé par Yann Mery)

L'action débute dans le labyrinthe du château de Monsterland... Foncez tout droit, prenez la passerelle du haut en utilisant le ressort, descendez dans le puits et ensuite prenez celui de gauche ; allez à gauche, empruntez la porte et tuez le dragon Meka qui vous transformera vous-même en dragon. Allez à droite, tuez tous les monstres et prenez la porte et ensuite le passage en faisant attention aux pierres qui tombent et vous parviendrez à un escalier formé par ces pierres. Montez, allez à droite et regardez le château s'écrouler. Vous vous trouvez maintenant devant l'église, rentrez prendre le code et allez chercher le cœur sous la tour. Grimpez jusqu'au magasin acheter l'armure ou le bouclier et empruntez la porte qui se trouve sous le magasin. Sautez dans le puits, vous parviendrez ainsi à la plage pour explorer la mer : là vous trouverez un coffre. Dirigez-vous vers le magasin qui se trouve à l'extrémité est de la plage où vous trouverez une clé.

Retour à la case départ et entrez dans la tour, ressortez par en haut, prenez l'escalier et là vous débouchez dans le désert. Allez à l'ouest, vous découvrirez des monstres planqués dans des trous dans le sol. Tuez l'un d'entre eux et descendez dans l'orifice : vous vous retrouverez alors dans un lac souterrain. Ressortez et dirigez-vous toujours vers l'ouest, vous parviendrez alors à la pyramide. Franchissez les deux puits en sautant, allez de l'autre côté de la pyramide chercher le cœur du sphinx. Retournez de l'autre côté et empruntez le premier puits à droite, montez

LORICIEL

tout en haut et prenez la porte. Vous serez alors en plein centre de la pyramide et au bout du chemin tomberez sur la chambre du dragon-momie. Attention, l'entrée est invisible et se trouve dans le sol, avancez donc toujours tout droit jusqu'à ce que vous chutiez dedans. Tuez le dragon-momie et vous vous transformerez en souris. Retournez sur vos pas en marchant au plafond (eh oui !), vous trouverez un coffre et un return. Revenu à la case départ, vous pouvez, si vous possédez suffisamment de pierres de charme, pénétrer dans la tour et grimper par une sorte de mur en colimaçon - seul empruntable par la souris -, acheter l'épée, le bouclier et l'armure de cristal, qui sont relativement puissants.

Dirigez-vous ensuite vers l'ouest en passant sur le mur composé de blocs à souris, qui vous mènera à une sorte de labyrinthe. Allez tout en haut à gauche et sautez : surprise, allez ensuite au milieu et vous vous retrouverez dans la jungle au bout de laquelle se trouve un puits ascendant et un autre qui descend. dégommez le poisson rouge et vous obtiendrez une clef, puis descendez dans le deuxième puits et allez dans le magasin acheter une potion (il faut que vous en ayez deux au maximum). Ensuite remontez, prenez le puits du haut et sautez sur la passerelle, empruntez la porte et vous serez dans un conduit en blocs à souris.

Descendez et allez jusqu'à un coffre puis remontez, descendez puis remontez et vous arriverez à la chambre du dragon-zombi. Tuez-le et vous vous transformerez en piranha... Prenez le puits du bas, puis return. Retour encore à la case départ, direction le désert et à l'est. Evitez de tomber dans la lave et vous parviendrez jusqu'à un magasin où vous aurez tout intérêt à vous procurer la Dragon Mail qui vous protègera de la lave. Direction toujours vers l'est et vous arriverez à un château. Ne paniquez pas : vous allez devoir emprunter un transformateur et redevenir souris (temporairement), ce qui vous permettra de trouver le Sabre du Tonnerre. Retournez au transformateur et redevenez piranha, ressortez et fracassez l'escalier en briques dorées, puis return.

Un petit tour sur la plage et allez directement sous l'eau : vous pourrez acheter l'Aqua Shield et briser ensuite les briques dorées qui bouchaient le passage sous-marin. Vous ferez la trouvaille d'une épave de bateau, mais n'y entrez pas - allez dans le puits et emparez-vous du cœur au fond à gauche, puis à droite. Remontez et pénétrez dans le bateau, en vous méfiant des flammes qui sortent du sol. Au bout vous trouverez le dragon-capitaine que vous tuerez (bien sûr) et vous deviendrez lion. Vous ressortirez alors par le morceau de la coque du bateau qui émerge et qui se trouve à l'extrême-est de la plage, près du magasin où vous avez trouvé une clef. Entrez dans le magasin et brisez la brique dorée au plafond, ce qui vous procurera un return. Dirigez-vous alors vers un puits bouché par des briques ; détruisez-les et descendez dans le tunnel où vous trouverez encore un autre puits bouché : vous y trouvetrez un cœur. Remontez par la porte et vous déboucherez sur devant quatre puits, sous une brique dorée qui se trouve au plafond. Détruisez-le et vous aurez un magasin. Achetez si vous pouvez, empruntez ensuite le troisième puits et engagez-vous dans le tunnel au bout duquel vous découvrirez un château. A l'intérieur vous devrez vous méfier des ninjas et des samouraï (surtout les bleus) ; à la fin de votre parcours vous affronterez le dragon Daimo, que vous devrez évidemment tuer. Vous deviendrez alors aigle et ressortirez par la façade du château.

Envolez-vous et rentrez par la porte qui s'ouvre dans le toit. Faites du shopping si vous le pouvez et prenez le return. prenez la porte sous le magasin et brisez la brique de gauche : vous tomberez sur un transformateur. **Attention : juste sous la brique, il y a un transporteur temporel qui risque de vous ramener au dragon-momie, si bien que vous seriez transformé en souris et que tout serait à recommencer (retuer juste les dragons)**. Prenez alors le transformateur et devenez souris de votre propre volonté, accrochez-vous aux briques à souris du bas de la tour et descendez dans le puits. Dans ce premier puits, vous rebondirez sur les ressorts et devrez vous accrocher au plafond puis emprunter le quatrième puits et la porte qui suit. En vous suspendant au mur, vous devrez détruire toutes les briques dorées et vous emparer du sabre magique qui permet de créer des pierres dans les trous avec des étoiles. Construisez un escalier avec les briques et faites return.

Redevenez aigle et envolez-vous vers l'est, vous tomberez devant deux magasins (dans l'un desquels le piranha peut remonter en nagean et un coffre. Ensuite vous parviendrez au trou qui ramène à la sortie du puits conduisant à la plage. Rentrez dans le tunnel et prenez un puits qui monte : vous trouverez un cœur (ne tombez pas dans l'eau, c'est mortel pour l'aigle...). Sortez et remontez à l'endroit d'où vous venez et direction l'est : le château du départ (en très mauvais état). Entrez (il faut une clef que l'on peut acheter dans l'un des deux magasins précédemment cités) et retournez à l'endroit où vous avez tué le dragon Meka. L'épée légendaire sera alors entre vos mains, gorgez-vous d'argent, puis prenez le chemin de la sortie en tuant tous les monstres : l'armure légendaire vous sera alors acquise. Direction l'ouest de la tour, vers une porte entourée de briques que vous devrez détruire pour passer. Dans la salle, utilisez le sabre magique pour créer des briques que vous détruirez ensuite pour détruire la porte qui vous mènera à un autre château...

Ce château comprend de nombreux transformateurs dont vous aurez besoin pour accomplir la dernière mission. Des passages invisibles sont situés dans les murs - trouvez-les. Lorsque vous serez souris, grimpez au mur, allez tout droit en haut dans ce mur, tombez dans un trou, sautez et vous pourrez sortir. Au bout du labyrinthe vous rencontrerez le dragon-vampire et si vous arrivez à le tuer, vous obtiendrez la Croix de la Salamandre et vous redeviendrez un homme... Fin du jeu.

TRUCS A GOGO

Le point faible de tous les dragons est la tête...

Meka

Il faut se mettre au milieu de l'écran quand il recule au fond de la pièce, puis sauter et le frapper à la tête quand il revient et reculer encore pour éviter ses flammes. Recommencer jusqu'à ce qu'il meure.

Le dragon-momie

Restez à deux centimètres de la droite de l'écran, sautez trois fois de suite en tirant, puis baissez-vous et recommencez l'opération quand il revient en rasant le sol - jusqu'à ce qu'il meure !

Le dragon-zombi

Sautez par-dessus ce qui dépasse du sol de sa considérable personne, puis lorsqu'il sort, bondissez et frappez-le à la tête.

Le dragon-capitaine

Essayez comme vous pourrez de le frapper à la tête.

Daimo

Il faut le frapper à la tête en sautant lorsqu'il est au fond de la salle et quand il lève son épée, pour envoyer des projectiles, puis s'enfuir à la droite de la salle et rester en garde. Recommencer à l'attaquer etc.

Le dragon-vampire

Etant donné qu'il a deux têtes, frapper celle qui appartient au vampire (celle du dessous) et l'attaquer au sol ou en l'air - comme vous pourrez.

Avant d'aller chez les dragons, il est préférable d'avoir une ou plusieurs potions. Et partout sur votre chemin se trouvent des hôpitaux où vous pourrez restaurer vos cœurs (plus vous aurez de cœurs, plus le prix à payer sera élevé). Certaines armes ne seront à vendre que si vous avez un certain nombre

de pierres enchantées - voici un truc sûr mais long : repérez les endroits où il y a des coffres avec des pierres enchantées, puis prenez le code, faites reset, continuez et retournez aux endroits notés jusqu'à ce que vous ayez le nombre de pierres nécessaires en recommençant. Et chaque fois que vous êtes changé en une créature différente, retournez prendre le code à l'église...

THOMSON

L'AIGLE D'OR

(envoyé par Dominique Champtoussel)

Tout d'abord, il faut acheter chez le marchand un pied-de-biche, une torche et des cordes. Entrez dans le château et partez vers la gauche. En allant dans cette direction, vous trouverez : une clé en fer, une bourse, une fiole (ne la prenez pas !). Quand vous aboutissez à la pièce du coffre, allumez votre torche en sautant à la verticale sous une torche allumée). Dans la salle suivante, faites attention, car une oubliette se trouve juste devant vous, appuyez sur S et montez - en partant ensuite vers la droite, vous trouverez la clé en or. Retournez à la salle obscure et allez à gauche, ouvrez la porte et vous trouverez une bourse, puis dirigez-vous vers la pièce qui précède celle où était cachée la clé d'or. Approchez-vous de la cheminée : sortez la clé d'or et juste sur un des trous de la cheminée, appuyez sur O.

Cela révèle l'ouverture d'un passage secret. Partez vers la droite, vous vous retrouvez au point de départ. Dépensez votre or en achetant une fiole, une corde ou même plus. Repartez par le même chemin emprunté initialement. Dans l'une des pièces, vous tomberez sur une cheminée, des squelettes et une fiole empoisonnée. Approchez-vous de la cheminée et agissez comme précédemment. Et voilà un nouveau passage secret, qui aboutit à une pièce où se trouve l'aigle de plomb (indispensable pour s'emparer de l'aigle d'or !). Puis retournez encore au point de départ et allez prendre le crucifix. (il servira à tuer les spectres). Puis allez dans la première salle obscure fréquentée au début du jeu. Dirigez-vous vers la gauche et ouvrez la porte : dans la pièce suivante vous aurez l'occasion de découvrir une bague - ne la prenez pas, c'est un objet maléfique ! Une autre porte aboutit à une pièce où se trouve un parchemin, une deuxième vous mènera à un couloir et à une salle où gît le diamant bleu. Prenez-le et baissez-vous : une flèche risque de vous toucher ! Un petit caractère est inscrit sur le sol : placez-vous dessus et appuyez sur G - vous êtes enfin dans la pièce où trône l'aigle d'or. Saisissez-le mais faites gaffe, le même piège (flèches) que précédemment vous attend !

Ouvrez le passage secret de la cheminée et allumez votre torche ; pénétrez-y en faisant attention aux chauves-souris. Retour encore au point de départ et empruntez le passage qui s'amorce dans la pièce à gauche. Continuez vers la salle qui suit celle aboutissant au couloir du diamant bleu. Cette dernière renferme une fiole et a un trou en son centre. Prenez, allumez une torche et descendez-y. Dans la pièce suivante sévit un spectre - tuez-le en sautant à la verticale pour que les éclairs de ce fantôme tapent directement sur le crucifix. Une herse va vous bloquer le chemin à la fin du mur de la pièce suivante, méfiez-vous-en, car dans la salle qui suit il y a trois fantômes ! Abattez-les avec le crucifix... Vous n'avez plus qu'à prendre le livre sacré et à éviter deux herses et deux ou trois oubliettes. And the end...

AMIGA

THE NEW ZEALAND STORY

(envoyé par Jérôme Baudu)

Niveau 1-1

A la fin du niveau, il faut monter sur la plus haute plate-forme, aller sur la gauche puis sauter en tirant plusieurs fois. Vous arriverez dans un endroit inaccessible du niveau 1-4.

Niveau 1-2

Tout au début, deux plates-formes : montez sur la plus haute et dirigez-vous vers la gauche. Tirez à plusieurs reprises pour faire apparaître un téléporteur qui vous fera passer sous ce niveau.

Niveau 1-3

Montez, prenez un ballon et allez vers la droite. Descendez le long du mur et arrêtez-vous à la hauteur de la deuxième plate-forme en partant du bas (au-dessus de l'affiche Kiwi). Tirez vers la gauche et vous verrez un téléporteur allant au niveau 2-1.

Niveau 1-4

Si vous avez pris le téléporteur au niveau 1-1, prenez les lettres N et D et dirigez-vous vers la gauche. Tirez à plusieurs reprises pour faire apparaître le téléporteur qui mène au niveau 2-4.

Niveau 2-1

Avant d'arriver à la cage, prenez un ballon. D'ailleurs, au lieu de vous diriger vers la cage, contournez-la en empruntant le passage qui se trouve sur votre droite. Vous allez vous retrouver dans un espace qui contient deux fruits. Tirez vers le centre pour faire apparaître un téléporteur qui mène au niveau 3-4.

Niveau 2-2

Montez, puis allez vers la droite, jusqu'à la fenêtre d'où sortent les ours. Débarrassez-vous d'eux, puis tirez vers la droite pour faire apparaître un téléporteur qui mène à la fin de ce niveau.

Niveau 2-3

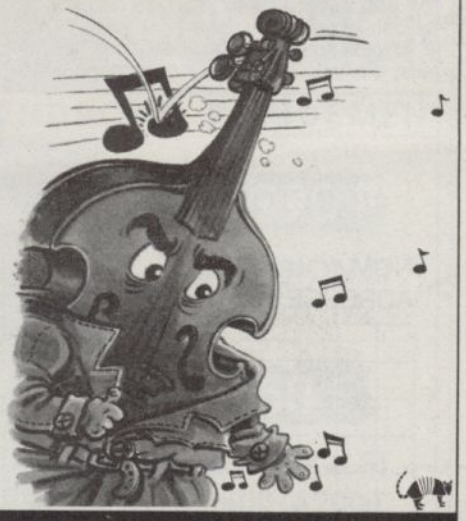
Montez, allez vers la droite et descendez. Une fois dans l'eau, dirigez-vous complètement vers la droite jusqu'à la caisse qui contient des pointes. Sortez de l'eau et tirez sur la droite pour faire apparaître le téléporteur qui mène à la fin de ce niveau...

Un petit truc pour trouver des téléporteurs : si vous tirez et que vos projectiles ne traversent pas l'écran mais disparaissent - c'est qu'il y a un téléporteur à cet endroit.

3615 MICRONEWS

"JEUX"
DES JEUX, DES TEE-SHIRTS,
DES MONTRES MUSICALES
ET PLEIN D'AUTRES
LOTS A GAGNER

TU VAS EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS !



Signé Jumping Jack Son

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **console NEC** (sous garantie 2 ans) avec jeux (Dragon Spirit, Wonderboy 2, Shinobi, Deep Blue, Fantasy Zone, Doramone.) + revues. Prix : 3 500 F à débattre au lieu de 4 500 F. Réda Bercisse. Tél. : (1) 48.20.98.07.

Vds **console Sega** + pistolet + lunettes 3D + Rapid Fire + Speed King + 15 jeux (Altered Beast, Rastan, Galaxy Force etc.). Valeur : 6 000 F. Vendu : 3 000 F. Console seule : 1 100 F. Jeu : 160 x 2. Damien Gérard. Tél. : (1) 64.65.00.43 après 18 h.

Vds **console Nintendo** : 450 F. Nes Advantage : 200 F. Track and Field 2 avec adaptateur : 450 F. Top Gun : 180 F. Ghost'n'Goblins : 180 F. L'ensemble : 1 500 F. Fabrice Bedos. Tél. : (1) 48.82.18.35.

Vds **consoles Sega** + lunettes + pistolet + 2 manettes + 1 jeu. Etat neuf (89) : 1 000 F. Vds MSX 2 VG 8235 + 1 manette + lecteur K7 + une K7 en cadeau. Cédé : 2 000 F. Vds jeux MSX (cartouches, disks). Prix à débattre. Alain Bougel. Tél. : (16) 29.24.50.69 à partir de 17 h.

Vds nombreux jeux **Sega** (Rastan, Zillion 2, Thunder Blade, etc.). Prix : 180 F ou vente groupée de 3 jeux pour : 500 F. Vends également pistolet et lunettes + 2 jeux pour : 600 F. Yoan NGuyen. Tél. : (1) 47.25.57.83.

Vds **MSX 2 Sony HB700F** + FM Pack, 8 voies sur le MSX 2 + songs personnel. Prix de l'ensemble : 4 000 F. Pas de vente séparée. Roland Stéfanaggi. Tél. : (1) 69.81.71.35.

Vds **Atari 1040 ST + drive externe SF** + souris + joystick + cordon Péritel + originaux (Le Rédacteur) + jeux divers. Vendu : 4 000 F. Jean-Marie Benoît. Tél. : (1) 43.28.14.12.

Vds **TO8 + moniteur couleur + lecteur disquettes 3"1/2** + joystick + jeu + Téo. Le tout pour : 2 000 F. Damien Brunon. Tél. : (16) 71.61.16.37 après 18 h.

Vds **Amiga 2000 PAL** + 4 livres Basic + 1M° + 1.4.40 disk + 4 joystick + 5 prise Mac, Son, Minitel, Télé + 80 jeux De Luxe Vidéo, etc. + boîte de rangement avec imprimante Star NL 10, 3 disks + feuilles. Pour plus de renseignements, demander Grégory Vivan. Tél. : (1) 39.74.20.23.

Vds **imprimante MSX Philips NMS 1431**, jamais servi. Prix intéressant à débattre. Cyril Vanroye. Tél. : (16) 90.49.03.57 le soir.

Vds **Amstrad 6128, bon état + moniteur couleur** + nombreux jeux. Prix : 2 500 F à 3 000 F à débattre. Robert Serina. Tél. : (1) 42.57.99.88 à partir de 17 h.

Vds **Atari 1040 STF** (1 méga-double face-interface Midi) avec ou sans moniteur. Prix à débattre. Laisser coordonnées sur le répondeur. Raphaël Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64.

Vds **Amstrad 6128** + 55 jeux + pistolet : 3500 F. Julien David. Tél. : (16) 35.62.44.33.

Vds **Atari 520 STF** + originaux (Double Dragon 2, Chase HQ, Indy Aventure, etc.) + 3 manettes, le tout en très bon état. Prix : 2 700 F (prix fixe). Alewis Rancourt. Tél. : (1) 40.09.95.54 après 18 h.

Vds **console Sega** très bon état + 3 manettes + 10 jeux (Wonder Boy 3, Alex Kidd 3, Kenseiden, California Games etc.). Valeur : 3 600 F. Vendu : 2 400 F à débattre. Mathieu Jacovella. Tél. : (1) 42.50.66.06.

Vds **MSX 1 Sony HB501F** + 13 jeux (Salamander, Nemesis 1 et 2, Games Master, Knightmare 1 et 2 etc.). Valeur : 6 000 F. Vendu : 4 000 F. Luis Somolinos. Tél. : (1) 48.43.08.75 à partir de 17 h.

Vds **console Sega 16 bits** + jeux (Ken/Super Hang-On/Space Harrier 2/Soccer/Rambo 3, etc.). Max Mooser. Tél. : (19) 41.21.29.63.11.

Vds **console Sega** + pistolet + Control Stick + Speed King + Rapid Fire + 15 jeux dont American Pro Football, Altered Beast, Power Strike, Lord of the Sword. Le tout pour seulement : 1 900 F. Laurent Farr. Tél. : (1) 48.43.08.01.

Vds **console Nintendo** + 2 manettes + robot + pistolet + 12 jeux + joystick Nes Advantage + revues. Prix : 3 000 F. Christophe Morin. Tél. (16) 23.20.22.25 après 18 h.

Vds **originaux sur Amiga** : Shadow of the Beast : 250 F. Dragon's Lair : 200 F. Sword of Sodan : 200 F. Super Hang-On : 150 F. Explora 2 : 200 F. Chase HQ : 150 F. Double Dragon : 100 F. CrazyCars 2 : 100 F. Le tout : 1 000 F. David Anmuth. Tél. : (1) 69.38.88.40.

A saisir ! **Amstrad PC 1512 DD couleur** neuf (acheté novembre 89) sous garantie 2 ans, servi 3 heures + doc + disquettes vierges + boîte de rangement + housse + jeux : 6 000 F. Farid Idjellidaine. Tél. : (1) 47.00.98.95.

Vds **MSX 2 VG8235 + écran couleur compatible IBM 3"1/2** + nombreux jeux (cartouches + disks) + 2 logiciels. Prix à débattre. Matériel quasiment neuf. Rémy Combe. Tél. : (16) 90.86.53.24 le soir.

Vds **Commodore 128 + moniteur couleur** + lecteur disks 1571 + 1530 + nombreux jeux + livres + joystick + cadeau + boîte de rangement. Très bon état. Prix : 4 500 F à débattre. Roy Hypersiel. Tél. : (1) 30.43.32.82.

TO8-TO9, vds logiciels. Recherche documentaire, fichier, adresse. Recherche ITEM, quelconque-revues-collection-disk 3"1/2 fourni + envoi. Gérard Marlière-Boidin. Tél. : (16) 20.22.21.36.

Vds **Amstrad CPC 464 monochrome** + 2 joysticks + 135 jeux. Valeur : 3 500 F. Vendu : 2 300 F à débattre. Olivier Moreau. Tél. : (16) 48.71.55.48.

Vds **console Nintendo** + jeux + pistolet + robot + NES Max. Très bon état. Le tout :

Nous nous engageons à publier toute annonce parvenue au minimum 15 jours avant la parution du numéro. N'oubliez pas de joindre un chèque bancaire pour participation aux frais : **30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement, **60 F pour les lecteurs non-abonnés**. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé. Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal, relevant du tribunal civil et correctionnel, qui peut entraîner une peine de trois mois à deux ans de prison et/ou une amende de 6000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal).

RUSH ANNONCES

RETOURNER A MICRO NEWS - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE, 92000 NANTERRE

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

2 800 F. Benjamin Rousse. Tél. : (1) 45.25.53.28.

ECHANGES

Echange news sur **Amiga**. Mathieu Firmery. Tél. : (16) 82.88.46.06.

Echange ou vends news sur **Amiga**. Cherche extension 512 Ko ou lecteur externe 3"1/2. Prix intéressant. Jean - Marc Loux . Tél. : (16) 82.85.00.65.

Amiga girl, échange jeux ou autres. Pas de vente ou achat, échange uniquement ! Messieurs à vos plumes ! Merci. Réponse assurée à tous. Bye, bye. Melle Catherine Dorme,104bis, boulevard Pinel, 69003 Lyon.

Echange ou vends news à bas prix sur **ST et Amiga** (F29, Lode Runner, Sonic Boom, Toyottes etc.). Vds hardcopieur pour Atari ST : 500 F. Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

Cherche contacts sérieux pour échanges de logiciels sur **MSX 1 et 2** sur disks. Réponse assurée. Jean-François Leseutte, 21, rue Vanderstraeten, 59260 Hellemmes-Lille.

CONTACTS

Vds, achète et échange plus de 300 titres originaux pour **MSX 1 et 2** en cartouches, disquettes et K7. Liste complète et gratuite sur demande. Mega Club MSX,108, rue Marceau.

DIVERS

Infogrames recherche des programmeurs sur PC, microprocesseur 68000, ayant connaissance du langage C et d'autres langages de programmation structurés. Gros pari à prendre sur consoles, machines d'arcade et CD. Tél. : (16) 78.03.18.46. Contact :

Legend Software recherche programmeurs sur ST, Amiga, PC, CPC et C64 ; graphistes sur ST et Amiga. Adressez vos réalisations à Legend Software : Immeuble Germanium, 80, avenue des Buttes de Coesmes, 35700 Rennes. Tél. : (16) 99.38.36.38.

3615 MICRONEWS

DES JEUX, DES CONCOURS,
DES INFOS, DES AFFAIRES...
REJOIGNEZ-NOUS,
ON VOUS Y ATTEND !

43 42 22 50
DEPOT -VENTE.

EDEN COMPUTER

102 Av du Général Michel BIZOT 75012 PARIS
METRO : MICHEL BIZOT - OUVERT 10H-12H. 14H-19H

43 42 22 50
OCCASION

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

990 F
EXTENSION ST
520 à 1024 ko *

990 F
LECTEUR D.F
ATARI 520 STF *

* POSE GRATUITE

NOUS SOMMES LES SPECIALISTES DE L'OCCASION, NOUS VOUS OFFRONS UNE REVISION COMPLETE DE VOTRE ORDINATEUR ET NOUS LE VENDRONS VITE DANS LES MEILLEURES CONDITIONS. NOS ACHETEURS PEUVENT ETRE SURS DE FAIRE UNE SUPER AFFAIRE TOUT EST REVU PAR NOS TECHNICIENS EN ATELIER. NOUS ASSURONS LES REPARATIONS TOUTES MARQUES EN 48H. NOUS VENDONS EN NEUF DE L'ATARI, DE L'AMIGA ET DU PC AT.

EX - NEUF : AT 286 D. DUR 20 MEG- 1 MO- ECRAN 14 P : 10 490 F TTC
AT 386 D.DUR 40 MEG- 1 MO- ECRAN VGA COULEUR : 17 900 F TTC

2 990 F
EXTENSION ST
2 megas 1/2 *

150 F
FREE BOOT ST
A500-A2000

* POSE GRATUITE

René Flapahoga
EST ACCRO
BANQUE ZLIKA
TAKATAKATA
HOGA
RATATATATATATATATA
BLAOMBA
VOUS AVEZ DE LA MONNAIE? J'AI BESOIN DE CINQ FRANCS!
GARDEZ LE BILLET ENTIER. LA BANQUE VOUS L'OFFRE!
DONNEZ-MOI CINQ FRANCS
DADADADA DADADADA D'ACCORD
TATAKATATAK
BLA OM
BONJOUR MONSIEUR, JE VOUDRAIS UNE DISQUETTE 3 POUCES 1/2. C'EST COMBIEN?
5 FRANCS
ÇA VA
J'AI LES MOYENS
MICROINF
CARALI 4/90

DES JEUX A VOUS GLACER LE SANG

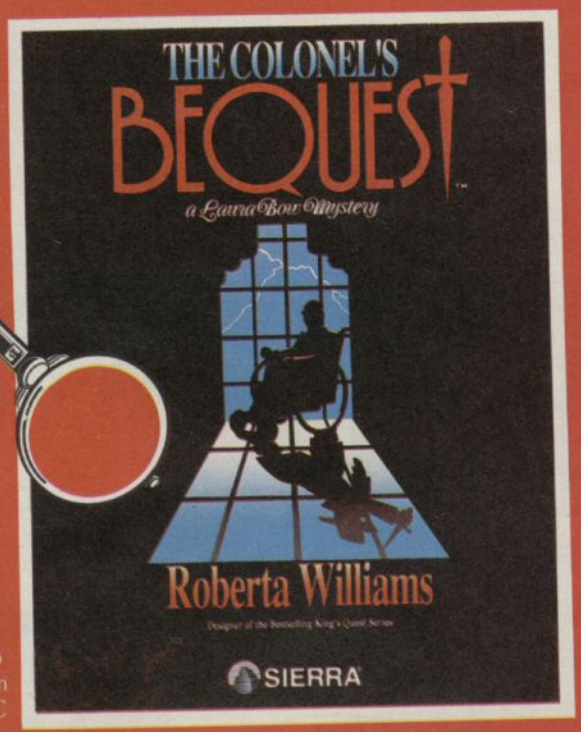


Photo d'écran sur PC

Distribués par

UBI SOFT

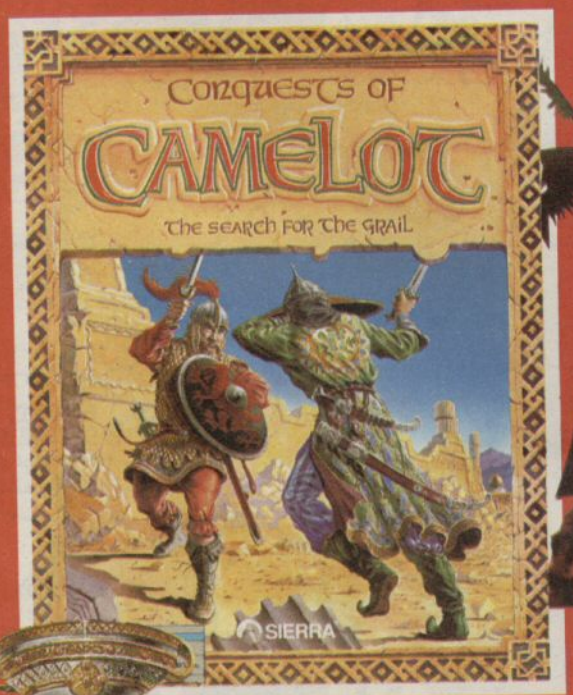
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL
16 (1) 48 98 99 00

Photo d'écran sur PC

Tous disponibles sur PC et bientôt sur ST

Photo d'écran sur PC

ATTENTION ! ÇA VA CHAUFFER



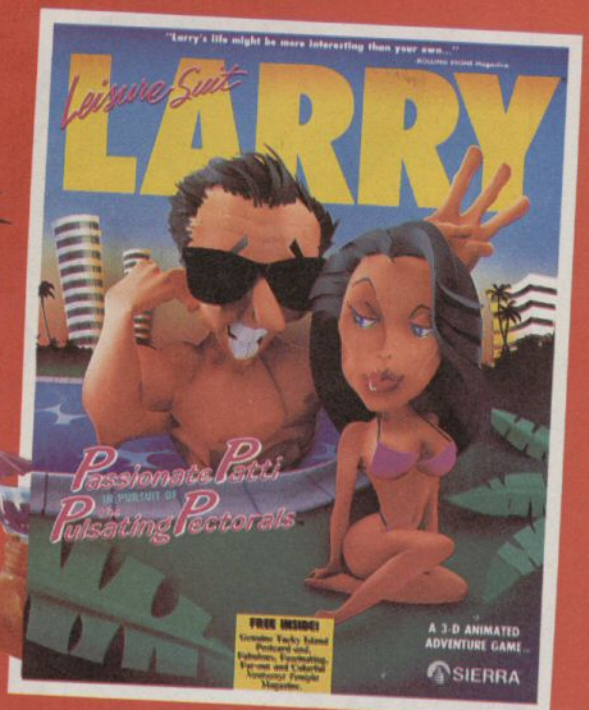
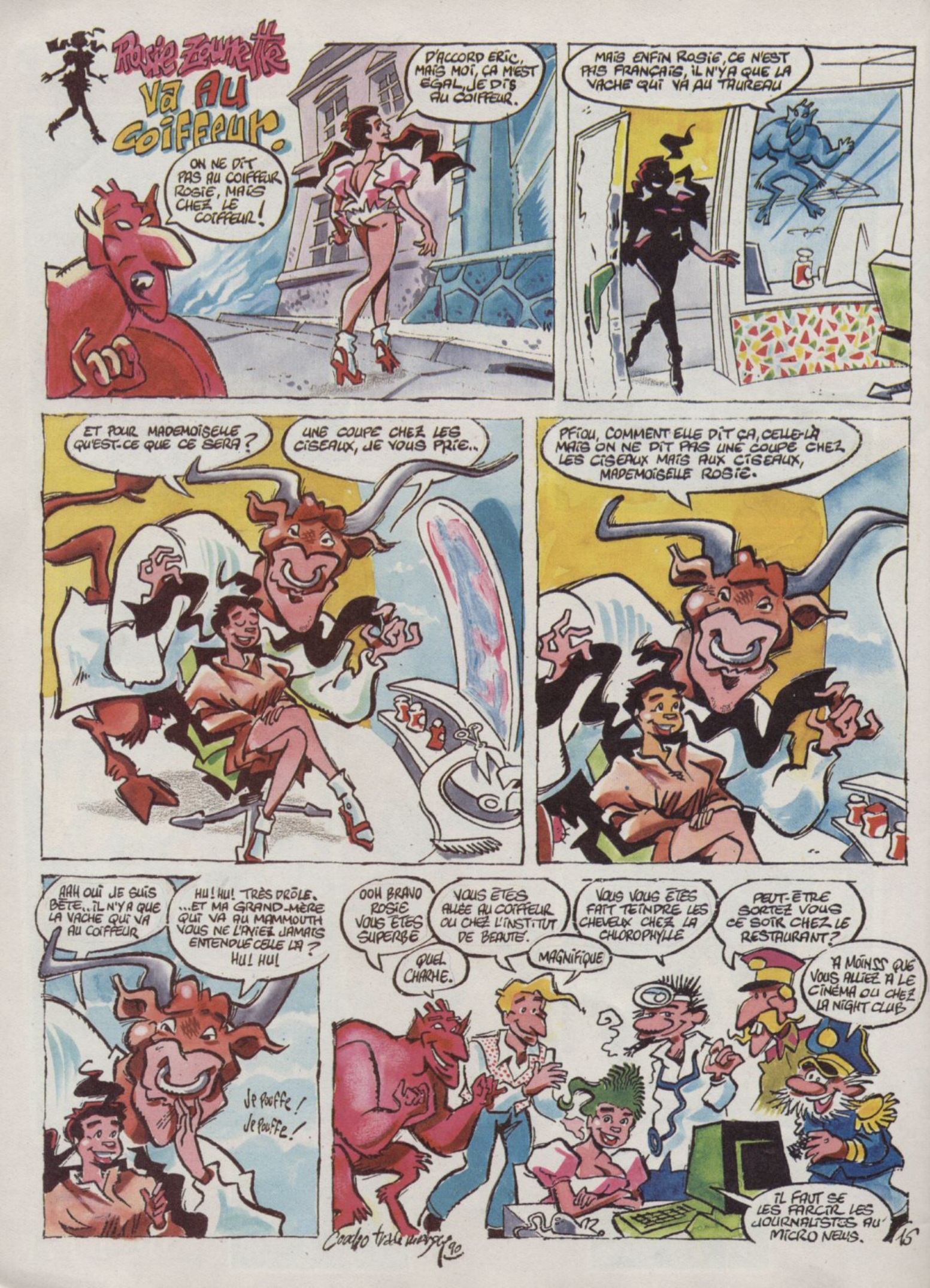


Photo d'écran sur PC

Photo d'écran sur PC

Sierra

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente


Rosie Zoumette va au coiffeur.
ON NE DIT PAS AU COIFFEUR ROSIE, MAIS CHEZ LE COIFFEUR!
D'ACCORD ERIC, MAIS MOI, ÇA M'EST ÉGAL, JE DIS AU COIFFEUR.
MAIS ENFIN ROSIE, CE N'EST PAS FRANÇAIS, IL N'Y A QUE LA VACHE QUI VA AU TAUREAU
ET POUR MADEMOISELLE QU'EST-CE QUE CE SERA?
UNE COUPE CHEZ LES CISEAUX, JE VOUS PRIE..
PFIOU, COMMENT ELLE DIT ÇA, CELLE-LÀ MAIS ON NE DIT PAS UNE COUPE CHEZ LES CISEAUX MAIS AUX CISEAUX, MADEMOISELLE ROSIE.
AAH OUI JE SUIS BÊTE.. IL N'Y A QUE LA VACHE QUI VA AU COIFFEUR
HU! HU! TRÈS DRÔLE. ...ET MA GRAND-MÈRE QUI VA AU MAMMOUTH VOUS NE L'AVIEZ JAMAIS ENTENDUE CELLE LÀ? HU! HU!
Je pouffe! Je pouffe!
OOH BRAVO ROSIE VOUS ÊTES SUPERBE
VOUS ÊTES ALLÉE AU COIFFEUR OU CHEZ L'INSTITUT DE BEAUTÉ.
QUEL CHARME.
MAGNIFIQUE
VOUS VOUS ÊTES FAIT TEINDRE LES CHEVEUX CHEZ LA CHLOROPHYLLE
PEUT-ÊTRE SORTEZ VOUS CE SOIR CHEZ LE RESTAURANT?
À MOINSS QUE VOUS ALLIEZ À LE CINÉMA OU CHEZ LA NIGHT CLUB
IL FAUT SE LES FARCIR LES JOURNALISTES AU MICRO NEWS.
Coodjo trade mark 90
15

AXE-3D

67, rue de la Jonquière
75017 PARIS - METRO Guy Moquet
Tél:42-28-08-39 ou 42-28-06-23

DISQUETTES !!!!

3"1/2 720Ko DD..... 4,90 TTC
3"1/2 1,44Mo..... NC

ATARI

520 ET 1040 STE..... *Promo !!*
STE étendu à 1040..... **3680 TTC**
STE étendu à 2060..... **5090 TTC**
STE étendu à 4160..... **6500 TTC**

En Cadeau:
200 Softs de "FREEWARE"!!!
+ 2ans de GARANTIE!!!

EXTENSIONS MEMOIRES

SIMM ou SIP 1Mo..... **790 TTC**
SIMM ou SIP 256Ko..... **320 TTC**

BARETTE DE TRANSFORMATION

SIMM ou SIP..... 15 TTC

Pour ATARI - STF

512 Ko installée..... 599 TTC

Pour MEGA ST

Vous pouvez modifier un :
ST2 à ST4 pour le prix de..1490 TTC

DIVERS

Moniteur SM124.....1190 TTC
Moniteur SC1425..... 2180 TTC

LECTEUR :
3"1/2 Externe 720Ko..... 690 TTC
5"1/4 externe..... NC

les *NEWS de Axe...!!!*

ATARI SYNCHRO Express.. 375 TTC

Nouveaux FreeWares I,II,III..100TTC

C'est des petits prix, qui font des grands chocs...
à suivre.....

STAR !!!!

LC10..... 1650 TTC
LC10 série II..... 1790 TTC
LC10 Couleur..... 2100 TTC
LC24/10..... 2690 TTC
Bac f à f LC10..... 700 TTC
Bac f à f LC24/10.... 750 TTC
En cadeau le Cable !!!!!

RUBANS !!!!

Ruban LC10..... 40 TTC
Ruban LC10 Coul.... 60 TTC

AMIGA

EXTENSIONS MEMOIRES :

512Ko sans horloge..... **650 TTC**
512Ko avec horloge..... **769 TTC**

Nos cartes sont livrées avec Rams et sont garantie 1 an.

DRIVES

Lecteur 3"1/2 externe.... **790 TTC**
Lecteur 5"1/4 externe..... **NC**

DIVERS

A590..... **N.C**
Mémoire 44256..... **99 TTC**

Moniteur PHILIPS 8833
(ce moniteur couleur possède un ampli stéréo avec 2 Hauts Parleurs et Trois entrées Vidéo: RGB/U-TTL)
Prix: 2290 TTC

Mémoires à des Prix Promo!!

Carte Extension 8 Mo pour Amiga 200 fournie avec controleur disque dur SCSI externe et interne : **NC**

AMSTRAD

PC 2086 SD..... **5104 TTC**
PC 2086 DD..... **6662 TTC**
PC 2086 HD..... **8082 TTC**
PC 2286 DD..... **10872 TTC**
PC 2286 HD..... **14672 TTC**
CADEAU: Pour les 2286
Une STAR LC10 Mono

PC 2386 HD..... **26062 TTC**
CADEAU: Une imprimante STAR LC24-10
Et un Lecteur 1.2 Mo externe

MONITEURS

VGA mono 12"..... **1828 TTC**
VGA couleur 14"..... **2951 TTC**
VGA couleur 12" HR..... **4074 TTC**
VGA couleur 14" HR..... **5197 TTC**
Moniteur Hercule..... **599 TTC**

PORTABLES

PPC 512 et 640..... **PROMO**
CADEAU: Avec PPC 512 Extension 128 Ko.
Disques Dur pour PPC: NC
Backlite pour PPC: NC
CADEAU: Avec PPC 640: Moniteur SINCLAIR !!

DIVERS

FILECARDS :
Filecard 20 Mo..... **2580 TTC**
Filecard 30 Mo..... **3068 TTC**
Filecard 40 Mo..... **3805 TTC**

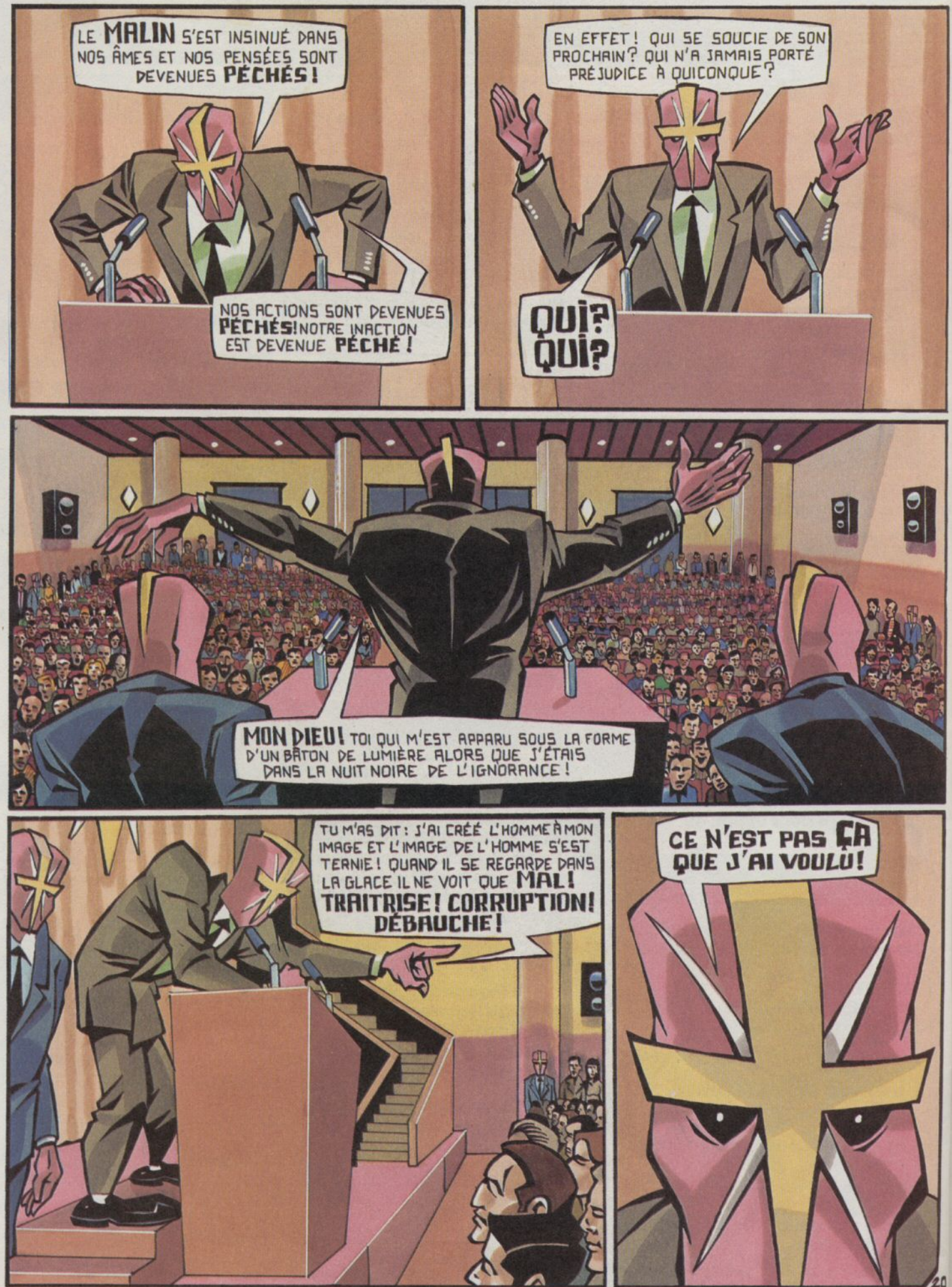
LECTEURS :
Lecteur externe 5"1/4 360 Ko pour PC2000.....**990 TTC**

Lecteur externe 5"1/4 1.2 Mo pour PC 2286 et 2386.....**1090 TTC**

Bon de Commande

Je désire vous Commander.....
.....
.....
Nom:.....Prénom:.....Adresse.....
.....
Code Postal:.....ville.....
Je régle par:
( ) Chèque ( ) Contre remboursement ( ) Visa ( ) Mandat
à l'ordre de AXE-3D.

Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack, les Bargoniens attaquent réellement la Terre…



A suivre...

BIMENSUEL C'EST SUPER

24 H SUR 24 C'EST

3615 MICRONEWS

TOUTE L'EQUIPE DE **MICRO NEWS** VOUS Y ATTEND !
VENEZ PARTAGER AVEC NOUS VOTRE SAVOIR, VOS EXPERIENCES, VOS REMARQUES, EN DIALOGUANT AVEC VOS ANIMATEURS PREFERES - **ROSIE ZOUNETTE, ERIC SATYRE** ETC. - OU ENTRE VOUS.
VENEZ A LA PECHE AUX **INFOS : TOP SECRET, TESTS DES DERNIERS NUMEROS...**
VENEZ VOUS ECLATER AU **QUIZZ** OU AU **HIDDEN SOFT**. DES CENTAINES DE LOTS A GAGNER : MONTRES, LOGICIELS, TEE-SHIRTS...

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom.....
.....
Adresse.....
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre hors-série Sega au prix unitaire de 25 F + participation aux frais de port 5 F

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un Super System Sega comprenant la console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.**
☐ **Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.**
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....Prenom :.....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F

LE BOXON DU PROFESSEUR CHORON

Poète et redresseur de courrier du cœur, le professeur Choron a réponse à tout. Vraiment tout.

Il serait temps de préciser que toutes les lettres présentées ici sont rigoureusement authentiques. Et oui, on en reçoit de belles... Si vous voulez vous confesser auprès du docte chercheur, n'hésitez pas : *Micro News (Professeur Choron), 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre.* Si vous voulez simplement vous tordre de rire, par ici la lecture, la séance commence...

COURRIER DU CŒUR

Maquereau News

Professeur Choron, Maquereau News est un fuckin' great magazine, mais pourquoi est-ce qu'au cours des numéros des collaborateurs du journal disparaissent et apparaissent sans aucune explication (remember Zythoun-Fontenay, Moulinex-Baron, Krim, Defeyer etc.) ?

(Grégory Leyre, Saint-Christol)

Le patron de Maquereau News n'est évidemment qu'un proxénète notoire, utilisé comme indic par les services de police. Ceci explique d'ailleurs en partie les disparitions des collaborateurs du journal. En effet, dès que la fin du mois approche, pour ne pas avoir à les payer, le patron les donne aux flics qui les flanquent aussitôt au trou. Quand ils sortent de taule, ils reviennent au journal, et ainsi de suite.

Maintenant que vous savez tout, ne vous étonnez plus qu'un si beau journal ne coûte que 15 F - l'entreprise de presse n'est qu'une couverture. Mais n'empêche qu'en ayant acheté ce numéro, vous êtes devenu complice du proxénète. Alors vous avez intérêt à filer doux... sans ça il vous donne aux flics !

Nazillon porno

Professeur Choron, j'aimerais savoir s'il est possible de se procurer des logiciels interdits nazis paraissant en Allemagne, histoire de s'éclater un peu. J'aimerais également avoir des adresses pour du porno sur PC.

(Gérard A., Marseille)

Ah ! les nazis... C'est vrai qu'ils font des trucs déments. Dans la drôlerie, ce sont des pionniers. Il faut se rappeler qu'ils ont inventé le fameux pas de l'oie, devenu par la suite l'amusante danse des canards. Pour se procurer les logiciels interdits nazis paraissant en Allemagne, on peut écrire aux carmélites d'Auschwitz. Elles les passent en France planqués dans leur culotte - les douaniers ne fouillant jamais l'entrecuisse des épouses de Dieu, par crainte des représailles de leur mari jaloux. En attendant que les carmélites me répondent, je te signale que Vuillemin et Gourio viennent de sortir dans la collection "Les beaux albums du professeur Choron" : *Hitler = SS.* Cet album n'a qu'un défaut, c'est qu'il est interdit en France et qu'il est édité en Belgique.

En ce qui concerne le porno, je vais demander à Eric Satyre qu'il dégote quelques disquettes PC à mettre dans sa collection...

L'ACTUALITE BRULANTE

Sondage

65% des Français rêvent de se faire lécher les endroits sensibles par des personnalités politiques. Il est évident que la fameuse "langue de bois" les fait fantasmer.

PROVERBES AU BALCON, PAQUES AUX TISONS

- Qui sème le vent court après son chapeau.

- Mieux vaut une main pleine d'écus que deux mains pleines de merde.

- Petite fille sera bientôt prise qui mordille à toutes les queues.

POEME EN BRUIT DE CHIOTTE

Frêle mendigote
Debout sous la flotte
Elle est toute pâlotte
Et même elle grelotte
Faut qu'j'la ravigote
J'lui flanque deux calottes
La v'là qui sanglote
Pleure pas petite sotte
Que je lui chuchote
Puis j'la défagote
Retire sa culotte
Elle est maigriotte
J'préfère les boulottes
Mais faute de compote
On s'tape des biscottes
Et j'te la bécote
Sur sa p'tite pissotte
Et j'rentre ma carotte
Au cœur de sa motte
J'vide mes échalotes
J'attends qu'elle gigote
La pauv' elle toussote
Baiser sous la flotte
C'est de la gnognote
Je la remaillote
Lui promet un yacht
Elle me colle aux bottes
Et pour l'anecdote
Que j'trouve rigolote
J'l'ai appelée Lolotte
Elle tire ma roulotte
Quand j'crie : "Hue cocotte !"

SEX MACHINES

TOUT LE MONDE JOUE AU DOCTEUR, SAUF NOUS !

Même les respectables membres du clergé font parfois trempette - mais pas dans l'eau bénite !
Les logiciels de jeu resteront-ils encore longtemps les derniers bastions de la pudibonderie ?

On connaissait depuis longtemps les rues chaudes d'Amsterdam, de Paris ou de Hambourg ; on savait qu'à New York, toutes les chattes ne sont pas grises (à côté du journal *Screw*, l'édition française de *Penthouse* ressemble à un livre pour enfants) et chacun sait que les massages thaïlandais font plus pour le tourisme de ce beau pays que tous les beaux dépliants en papier glacé. Mais les curés et les bolchévistes ? Eh bien eux aussi, ma pôv' dame, eux aussi ! C'est bien simple : tout le monde sauf nous, pôv' pommes de la micro !

AINSI BAISENT-ILS

VSD a fait réaliser par IPSOS un sondage auprès d'un échantillon représentatif de trois cents prêtres et religieuses. Le résultat n'est pas triste et risque de ranimer les vocations !

Les prêtres et les religieuses éprouvent parfois des désirs pas très... catholiques. On s'en serait douté puisque la sagesse populaire dit que l'habit ne fait pas le moine et que Molière proclame dans *Tartuffe* : "Pour être dévot, je n'en suis pas moins homme". Mais de là à penser que ces désirs sont "excusables" pour 81% des religieux interrogés et que 48% d'entre eux confessent ressentir ces coupables pensées, il y avait un pas que personne - à part le professeur Choron, grand précurseur - n'avait osé franchir ! Le sondage se poursuit et va encore plus loin avec 46% des prêtres qui connaissent un membre du clergé ayant un jour trempé son goupillon dans un bénitier aussi propice qu'accueillant ! Et voici la dernière question du sondage : 9% des religieux avouent avoir succombé (au moins une fois) aux plaisirs de la chair !

C'EST LE RUT FINAL

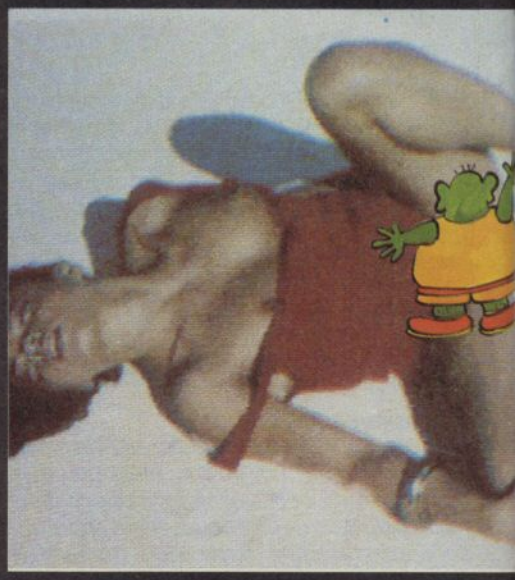
Pendant ce temps-là en Russie c'est la baise finale : faucille, marteau, vodka et petites slaves aux pommettes rouges de plaisir. Da, da ! Prolétaires de tous pays, unissez-vous... de préférence les uns sur les autres ! On y joue tous les soirs *Le Grand Cirque de Moscouille, Les Bateliers de la Vulva* et *Les Chœurs de la Bite Rouge* ! Et en plus ce n'est pas cher, normal, les prix sont démocratiques et populaires : 10 roubles ou un paquet de cigarettes blondes en échange d'une petite faveur dans les toilettes d'une gare - à bas l'inflation capitaliste ! Et la valeur des camarades n'attend pas le nombre des années : d'après le docteur Vassilchenko, sexologue, les Russes commencent à faire l'amour à 12 ans et huit mois ! (remarquez la précision...) Les "rencontres culturelles" proposées à Moscou par les chauffeurs de taxi ou les portiers d'hôtel se terminent en fait dans des théâtres pornos où les spectateurs lèchent la confiture sur les seins des filles !

- Comment s'est passé ton voyage culturel à Moscou, mon chéri ?

- Très bien, très bien, mon amour. Où est la confiture ? Depuis que j'ai fait ce voyage, j'adore la confiture...

L'amour à la russe ne se pratique pas n'importe comment. Il convient de respecter trois règles essentielles : il faut aller vite, sans préambule et être complètement bourré. Sans doute dans l'espoir d'une rencontre éventuelle, la plupart des Soviétiques mettent un point d'honneur à respecter quasi en permanence la règle numéro trois.

Quant aux autres pays communistes, ils semblent pousser aussi loin la notion de "camaraderie" : "Je refuse de porter une culotte, elles sont trop chères en Hongrie !"



déclare Sarolta Zolatnay, une copine de la Cicciolina.

Peut-on espérer un éventuel changement des mœurs dans les pays de l'Est ? Laissons la parole au camarade Georges Marchais : "Nous autres communistes, nous avons une position claire, nous n'avons jamais changé, nous ne changerons jamais, nous sommes pour le changement." Nous voilà rassurés par cette réponse claire et précise...

Et pendant ce temps-là, en micro-land, c'est l'abstinence totale sur tous les écrans, sauf pour les heureux lecteurs de Micro News qui peuvent se consoler avec les disquettes de la collection FESS ! A part ça, on a vraiment l'impression d'être dans le dernier monastère authentique, puisque dans les autres, n'est-ce pas, il s'en passe de drôles... Et ceux qui prétendent que, pour certains, la micro est une véritable religion, ceux-là ne croient pas si bien dire! Une dernière consolation quand même : en ce moment la grande prêtresse de la micro se nomme Elvira. Si on la lâchait comme un chien fou dans les monastères de notre beau pays, je parierais n'importe quoi que le pourcentage de prêtres-baiseurs passerait illico à 100% !

Eric Satyre

BATMAN
(envoyé par Gilles Neveu)

"Lorsque vous choisissez un groupe quelconque de trois éléments. Lorsque vous choisissez un groupe quelconque de trois éléments. Lorsque vous choisissez un groupe quelconque de trois éléments, le visuel vous indique..."

On se souvient encore en tremblant du Bat-battage médiatique qui avait entouré la sortie du film... Le Bat-matraquage publicitaire et le Bat-bourrage de crâne continuent jusque sur la notice du jeu ! C'est un Bat-scandale !

INDIANA JONES AVENTURE
(envoyé par Nicolas Grosmond)

"Il y a quelques dangereuses, mais vous pouvez les anticiper en ayant du bon sens..."

Ah, les femmes ! Il est vrai que les charmes de ses compagnes ne sont pas le moindre des dangers qui guettent Indy. Ach ! die schöne Augen de l'esbionne allemante du droisième épizode ! Donnerwetter! Sauerkraut ! Kartoffeln ! Che zuis fait comme un rate !

THE CRYSTAL

"Pour jouer à partir du disque rigide"

Elle est bien bonne celle-là ! Le traducteur a dû penser que "disque dur" c'était un peu trop osé pour une notice destinée aux jeunes. Je serais curieux de savoir comment il traduirait Bits ou CU (Commodore User).

BLAGUES A PART

Le conférencier ennuie visiblement son auditoire. A un certain moment, son texte dit : "Je m'enfonçais dans la nuit en rasant les murs..."

Alors du fond de la salle, une voix monte :

- Et oui, même les murs...

Une infirmière, plutôt laide, parle avec une autre infirmière, plutôt jolie :

- Tu sais, le marin qui est arrivé hier... Il a un drôle de tatouage, et situé dans un endroit très intime...

- Qu'est-ce que c'est, ce tatouage ?

- S.O.S., je crois...

Le lendemain, la jolie infirmière dit à sa copine :

- Tu sais, le tatouage, c'est pas S.O.S. qui est écrit, mais Souvenir des Seychelles...

Une dame essaie une nouvelle robe.

- Vous ne trouvez pas que le décolleté est trop profond ? demande-t-elle au vendeur.

- Oh non, répond celui-ci, mais avez-vous du poil sur la poitrine ?

- Non, répond la dame interloquée.

- Alors vous avez raison, votre décolleté est trop profond...

(Pascal Hermans)

Deux jumeaux attendent de naître, bien à l'abri dans le ventre de leur mère. Tout à coup, ils sont dérangés et l'un dit à l'autre :

- Tiens, voilà papa qui vient nous voir !

- Mais non, répond l'autre, c'est un invité, regarde il a mis des gants !

Une jeune femme revient d'un voyage en Martinique et va voir sa grand-tante qui est à moitié sourde.

- Tu sais, ma tante, en Martinique les oranges sont grandes comme ça (elle fait le geste) et les bananes sont longues comme ça (elle fait le geste).

La tante lui répond :

- Mais est-ce qu'il a une bonne situation ?

Un enfant est dans son lit lorsqu'il entend les ébats de ses parents. Il entre dans leur chambre et demande à son père :

- C'est quoi ça, papa ?

- Ça c'est la voiture, répond le père.

- Et ça, c'est quoi, maman ?

- Ça c'est le garage, répond la mère.

L'enfant retourne dormir. Le lendemain soir, il entend de nouveau ses parents, entre dans leur chambre et dit :

- Vas-y papa ! Plus que deux roues à rentrer dans le garage !

(Christophe Guinard)

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News, Blagues à part* (ou) *Micro-Coquilles, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES* PRIX UNIQUE : 29 F

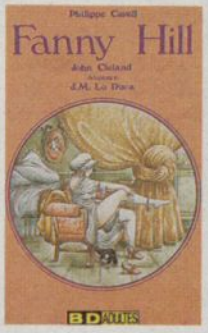
1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

2 Régine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS

3 Magnus
LES 110 PILULES

4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS

5 Alex Varenne
CARRE NOIR



6 Cleland, Cavell, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX : 75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS ! : 99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :

LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3, 4 et 5 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno)

AMSTRAD CPC (Prix 35 F)
FESS n°11 (Amour)

COMMODORE 64
FESS n°12 (Girls, girls, girls)
FESS n°13 (Sex Castle)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____
Adresse : _____
_____
Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS

GRABUGE 88

36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

7014 : Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.
Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur !

MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES

STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP

A suivre...

Oui Fm 102.3 ANNONCE

les concerts qui ont du sens

mai

Ma.01: NO MEANS NO Alesia
Je.03: LIVING IN TEXAS Cigale
Ve.04: JEFF BECK Zenith
Di.13: TV PERSONALITIES / THE CHARLATANS New Morning
Lu.14: THE POLLEN New Morning
Ma.15: OMAR & THE HOWLERS Bataclan
THE JOHNNYS
Me.02: TOM VERLAINE New Morning
Je.03: SCREAM Dunois
Lu.07: MEGASONIC BOOM BLAST Savigny
Di.13: JOHNNY CLEGG Cergy
Lu.14: THE CHURCH Elysée Montmartre
Ma.15: JAH WOBBLE Dunois
15-19: ESTIVAL 90: BASHUNG / VRP / CHEB KHALED / INMATES Asnières.
16-19: FESTIVAL ALTERNATIVE COUNTRY Bataclan
Ve.18: URBAN DANCE SQUADE El. Montmartre
Sa.19: FAITH NO MORE Elysée Montmartre
Sa.19: FESTIVAL DU DEVENIR 90 Saint Quentin (Picardie)
Je.24: BAND OF HOLY JOY Dunois
Lu.28: RAMONES / NMA Zenith
Ve.25: NICK CAVE Olympia
Je.31: SATELLITES Cigale.

Juin

Ve.01: GARY MOORE Olympia
Ma.05: ULTRA VIVID SCENE New Morning
18 et 19: STRAY CATS Elysée Montmartre
Ma.05: DIED PRETTY Bataclan
Me.06: IN THE NURSERY New Morning.

LOCATION ET RENSEIGNEMENT A OUI FM 4 RUE BEAUBOURG PARIS 4ème TEL 42.71.102.3 MINITEL 36.15 OUI FM

LISTE ARRETEE LE 10 AVRIL 90

UN PETIT COUP DE BOULE ?

Roulez, boulez ! Roulé-boulé !
Billard plus bowling plus flipper!
Et que je te chique et que je te choque...

SLICK SHOT

Un billard américain qui ne prend pas plus de place que la grosse dame du sixième dans l'ascenseur, voilà qui est intéressant ! La table et les boules se présentent en vue du dessus sur un écran vidéo. Jusque-là, rien de bien étonnant - pas la première fois qu'on voit un simulateur de billard dans une salle d'arcade ! En revanche le vulgaire

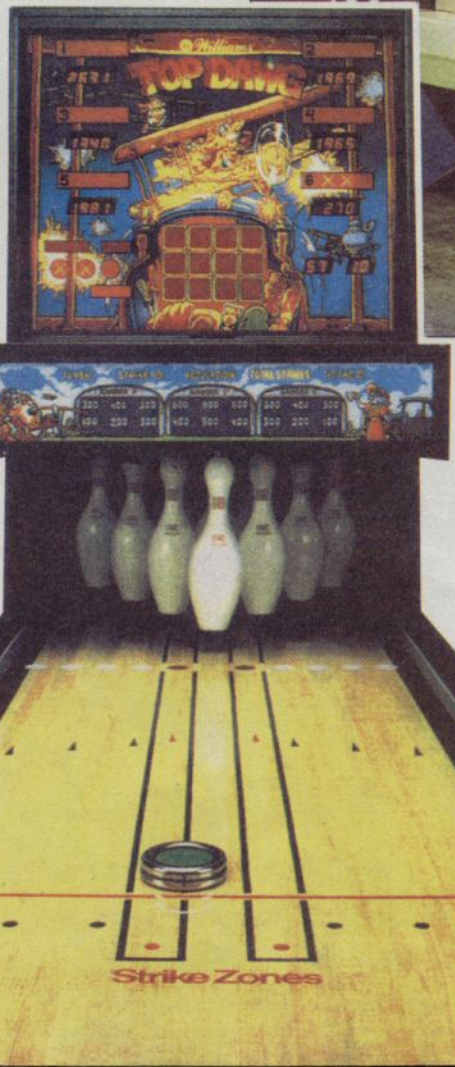
joystick qui d'ordinaire orne le pupitre a été remplacé par un élégant morceau de tapis vert entouré de bandes. En son centre repose une véritable baballe, blanche comme les dents des animateurs qui vont fort (très fort !), dans laquelle le joueur guilleret va frapper avec une canne de billard - on appelle ça une queue (je n'y suis pour rien !) - de telle sorte que les mouvements de ladite balle se verront reproduits à l'écran. Ça va, tout le monde suit ? Allez jeter un coup d'œil sur la photo, vous comprendrez mieux...

TOP DAWG

Voici un bowling de taille réduite : **Top Dawg** (pour vous donner un ordre de grandeur, disons qu'il est aussi nabot qu'un Schtroumpf debout à côté de Schwarzenegger), dans lequel un palet se substitue à la boule. On peut jouer à six et s'amuser comme des petits fous à balancer le palet sur les quilles, éternelles victimes de l'agressivité humaine. Avantage supplémentaire : personne ne vous oblige à porter ces satanées pompes de clown (ridicules) à rayures bleues et rouges !

MINI BOWLING

Si on mélange les deux machines précedentes : *Slick Shot* et *Top Dawg*, on obtient **Mini Bowling**, un curieux cocktail à mi-chemin entre le billard et le bowling. But du jeu : propulser à l'aide d'une queue de billard une malheureuse sphère qui ne vous a rien fait sur une dizaine de quilles alignées comme des troufions un après-midi de défilé. Rassurez-vous, le tout est à échelle réduite (pas question d'essayer de pousser une vraie boule de bowling à coups de queue !) et pas d'affolement, les crétins apparemment bipèdes que vous apercevez sur la photo ne sont pas livrés avec la machine. Ouf ! On respire !



ROBOCOP

Certes, **Robocop** lui aussi possède des boules... bio-ioniques, mais ce n'est pas la véritable raison de sa présence dans cette rubrique. Si notre bonne vieille tête de fer pointe le bout de ses fusibles dans le coin, c'est parce qu'un flipper inspiré de ses aventures va bientôt envahir les lieux les plus mal famés de la galaxie. 50 % flic, 50 % machine, 50 % ferraille (ça fait beaucoup pour un seul homme !), notre intrépide gaillard traque le crime dans les rues les plus craignos de Delta City, une invivable mégapole du futur constituée de bumpers et de toboggans. Naturellement, vu la réputation du personnage, inutile de vous dire que le flipper regorge de cibles à dégommer. On remarque également la présence à bord de son plus terrible adversaire, le robot concurrent ED-209, une sorte de crapaud mécanique à deux pattes que vous démolirez avec jubilation à coups de boule. Côté ambiance, les sons en stéréo qui jaillissent de l'engin vous replongent dans l'ambiance trépidante du film. En attendant la sortie prochaine au ciné de *Robocop 2*, les fans du justicier au regard de four à micro-ondes pourront toujours retrouver leur idole dans les salles d'arcade et les cafés branchés.

Pinball Willy.

DECOUVREZ LE PRÈMIER JEU "NEW AGE"

E-motion

"E-MOTION est des plus originaux et des plus réussis. L'animation des atomes et le réalisme des interactions entre eux fait en plus de ce soft un plaisir visuel." A 100% HIT dans AMSTRAD 100%

"E-MOTION est un jeu de stratégie qui demande une rapidité de décision et une dextérité certaine." ● TOP du MOIS dans MICRONEWS ● MEGASTAR dans JOYSTICK

Soyez détendu car E-MOTION est fait pour vous amuser et non pour vous faire enrager, pour développer votre esprit et non pour le faire exploser. E-MOTION (E pour Einstein) vous entraine dans un univers différent loin du stress et des tensions des annés 90. E-MOTION c'est le premier jeu "New Age." Vous pouvez jouer pour gagner ou simplement pour apprécier ce fantastique kaleidoscope multi-colore formant un nombre infini de mouvements. E-MOTION est un jeu pour tous ceux qui aiment gagner, mais aussi pour tous ceux qui veulent voir le 21ème siècle!

- 50 niveaux avec 3 catégories de niveau "bonus."
- Des graphismes uniques en retracing (16 bits seulement).
- Des musiques sur 4 voies (16 bits seulement).
- Jouable à 2 simultanément.
- Des mouvements élastiques très réalistes.
- 32 couleurs sur Amiga.
- Bonus secrets cachés.

AMSTRAD
CASSETTE ET
DISQUETTE
ATARI ST/STE

AMIGA
IBM PC
+100%
COMPATIBLES

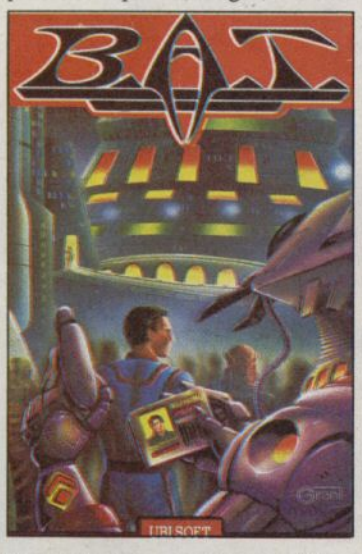
LE JEU QUI APPORTE À LA MICRO CE QUE EINSTEIN A APPORTE A LA PHYSIQUE DES PARTICULES!

U.S. GOLD

U.S. GOLD FRANCE Z.A.C. DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (I) 433506 75 DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA.

CONCOURS B.A.T.

Si vous comptez parmi les fidèles de Micro News, vous ne pouvez pas ignorer l'existence de **B.A.T.**, un jeu d'aventure original... voire envoûtant. Plusieurs mois après sa sortie, Ubi Soft organise en liaison avec la **FNAC** - et avec la participation d'**Atari France** - un concours ouvert à tous. Celui-ci se déroulera le **samedi 5 mai 1990 de 14 heures à 19 heures à l'auditorium de la FNAC Forum des Halles.** Une présentation du jeu sur écran géant débutera l'après-midi, histoire de mettre les concurrents dans l'ambiance. Vous êtes conviés à venir nombreux découvrir, ou redécouvrir, l'univers étrange et fascinant de **B.A.T.** et à tenter de faire mieux que les programmeurs eux-mêmes. Ces derniers seront d'ailleurs présents pour vous aider dans votre aventure et dédicacer le manuel accompagnant votre jeu. N'oubliez donc pas de l'apporter. Si vous ne le possédez pas, le jeu sera disponible sur les lieux mêmes du concours. De magnifiques surprises attendent les gagnants : posters, casquettes, badges, softs etc.



Les perdants ne seront pas oubliés... Notons que parmi les organisateurs du concours, figurent pour la FNAC Pierre-Jean Reynaud, responsable du département son et micro et François Doroslaï, responsable de la logithèque.

AMIGADRIVE

C'est tellement loufoque que nous avons bien cru sur le moment qu'il s'agissait d'un énorme poisson d'avril... On a l'air fin de se battre contre l'industrie du piratage, alors que les constructeurs eux-mêmes semblent l'encourager. Le meilleur exemple jamais vu a pour nom **AmigaDrive** - un brûleur d'Eproms fabriqué par la société japonaise DevTek et destiné ni plus ni moins à transférer des jeux de l'Amiga sur cartouches D-RAM, type Sega Mega Drive... étonnant non ? Connecté au port d'expansion de l'Amiga, l'*AmigaDrive* se compose de deux chips spécifiques, ainsi que d'un coprocesseur mathématique de transfert qui a pour fonction de convertir le code Amiga 68000 en une forme compréhensible par le propre 68000 de la Mega Drive. Le son est exactement le même, une fois transcrit, que sur la machine d'origine. Quant à l'image, elle ne change pas, en dehors de quelques dégradations sur le mode HAM.

Le prix de l'*AmigaDrive* n'est pas encore vraiment défini, mais il devrait tourner autour des 1 800 F. Les cartouches vierges, quant à elles, devraient être commercialisées à un prix avoisinant les 180 F.

Rédacteur en chef : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint : Georges Brize
Secrétaire de rédaction : Jean-Henri Derveaux
Rédaction : Jean-Pierre Labro, Marc Lacombe
Directeur de conscience : Professeur Choron
Chef de publicité : Bruno Keller
Secrétariat : Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique : Jean-Yves Zagnoni
Maquettiste : Sylvie Da Silva
Abonnements : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : Jérôme Darnaudet, Draculescu, Patrick Gallo, Laurent, Vincent Levet, Eric Lux, Alex Nédélec, Marc Brothers, Olivier Martinerie, Mips, Ludovic Monnerat, Michael Touzé
Correspondants permanents à l'étranger : Kelly Beswick, Kati Hamza, Gordon Houghton , Tony Takoushi (GB), Fred Schaerlig (RFA), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations : Carali, Coucho, Cuneo, Jaap, Larbi, Lerouge, Lidwine, Rasheed, Vuillemin
Flashage : Janjac
Photogravure : Photocop
Impression: Rotolaf
Dépôt légal : 2ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
P.-D.G.,
Directrice de la publication : Isabelle Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes : Sordiap (numéro vert : (1) 05.34.84.20, terminal E87)
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990

OJD 1989

LE 15 MAI DANS MICRO NEWS :

PRIX IRREEL : 15 F SEULEMENT

NUMERO MYSTIQUE !
Interdit d'achat aux matérialistes, cartésiens et tristounets...

Space Invaders made in Belgium : les vrais OVNIS arrivent ! Continuerez-vous à jouer aux shoot'em up lorsque des soucoupes volantes se poseront dans votre jardin ?
Vous êtes beaucoup plus concerné que vous ne le pensez :
retrouvez la foi grâce aux OVNIS, lavez-vous du péché ludiciel avant qu'il ne soit trop tard, sauvez votre vie grâce à Micro News !
Madame Soleil interviewée par le professeur Choron :
la reine des astrologues travaille sur ordinateur.
Pour la première fois : ASTRO-MICRO. Le guide d'achat des logiciels à travers les astres.
Plus tous les tests, scoops, previews habituels
et autres contingences bassement matérielles...

PLUS DE TUBES MOINS DE PUB !

SKYROCK

LA SUPERRADIO

"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".

KICK OFF 2

DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Disponible en mai
Sur Amiga-ST
IBM PC - CBM 64
Amstrad

ANCO

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix-Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16.1.48.98.99.00

ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
DARTFORD, KENT. Telephone No.: 0322 92513/92518. FAX No.: 0322 93422.